NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

09/10 • AUSGABE 161 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN

WWW.N-ZONE.DE

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

GAMESCOM GUIDE 2010

Heft im Heft: Euer Wegweiser für Europas größte Spielemesse!

TOP-VORSCHAUEN:

Zelda: Skyward Sword (Wii)
Raving Rabbids (Wii)
Die Sims 3 (Wii)
Nintendogs + Cats (3DS)
Metal Gear Solid (3DS)
Final Fantasy (DS)
Golden Sun (DS)

DIE 3D-REVOLUTION!

NINTENDO 3DS

Alles zum DS-Nachfolger: Sämtliche Games, Infos zur Hardware & neue Spieleindrücke!

POKéMON

SCHWARZE & WEISSE EDITION

Brandheiße Fakten auf 6 Seiten: Deswegen wird das kommende DS-Pokémon der absolute Mega-Hit!

MARIO SPORTS MIX

Wir haben das Wii-Sportspiel mit den Nintendo-Superstars ausprobiert!

Ihr habt abgestimmt!

DER COMPUTEC GAMES AWARD

COMPUTEC MEDIA

Verleihung am 20. August 2010 in Köln.
Alle News und Gewinner auf www.bamaward.de!

powered by ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection
STRATO AG
Norton from symantec

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Seit seiner Enthüllung auf der E3 ist der 3DS in aller Munde: Nintendos mobiles Wunder wird die Zukunft der Videospiele bestimmen, da ist sich die Zockerwelt einig. Doch wir wollen euch schon heute alles Wissenswerte über die Hardware-Revolution von morgen verraten: Im deutschen Nintendo-Hauptquartier in Frankfurt hatten wir die Möglichkeit, uns ausführlich mit dem 3DS zu beschäftigen. Zudem standen kommende Spiele-Hits wie das neue Wii-**Zelda, Mario Sports Mix** und **Donkey Kong Country Returns** zum Probezock bereit. Warum der 3DS ein Erfolg wird, auf welche Nintendo-Spiele ihr euch freuen könnt und wie es sich mit der Wunderkiste spielt, erfahrt ihr in der 3DS-Reportage sowie in der Vorschau-Rubrik.

Wie die 3D-Traumkonsole lassen auch einige Mega-Spiele auf sich warten: **Zelda: Skyward Sword** und **Mario Sports Mix** erscheinen erst 2011. Dasselbe gilt für die Pokémon der **Schwarzen** und **Weißen Edition**. Aber der Hype ist schon jetzt riesengroß, da in Japan die nächste Monster-Invasion bereits im September beginnt. Klar, dass wir für euch alle Fakten aus Nintendos Heimatland zusammengetragen haben – wie auch zu zig weiteren Highlights für Wii, DS und 3DS. N-ZONE-Leser wissen als Erste, was in Zukunft gespielt wird!

Im Testteil ist das häufig zitierte „Sommerloch“ zwar zu spüren, dafür stimmt jedoch die Qualität der Spiele: Vor allem **The Kore Gang** und **Puzzle Quest 2** sind echte Geheimtipps, mit denen sich die Zeit bis zum nächsten Mega-Hit wunderbar überbrücken lässt.

Als kostenloses Extra liegt der aktuellen N-ZONE der Gamescom Guide 2010 bei. Mit diesem Bonusheft seid ihr bestens für Europas größte Spielemesse gerüstet! Abonnenten erhalten außerdem einen Coupon, der am Stand des Computec-Verlags gegen eine kleine Überraschung eingelöst werden kann (Näheres auf Seite 9). Und falls ihr die Messe lieber von zu Hause aus verfolgt, werdet ihr auf unserer Homepage www.n-zone.de wie immer topaktuell auf dem Laufenden gehalten!

In diesem Sinne: viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

DER 3DS IM FOKUS

POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- **Zahl des Monats:** *70. So viele Nintendo-3DS-Projekte sind bereits angekündigt. Hinzu kommen Neuauflagen früherer NES- und SNES-Klassiker.*
- **Liste des Monats:** *Wir haben alle bis zur Drucklegung dieser Ausgabe offiziell bestätigten Spiele für den Nintendo 3DS für euch zusammengefasst. Das war Fleißarbeit!*
- **Farben des Monats:** *Schwarz und Weiß. Nein, wir tragen neuerdings keine Schachturniere in der Redaktion aus, sondern sind allesamt richtig heiß auf die brandneuen **Pokémon**-Editionen.*
- **Expertin des Monats:** *Kollegin Anne spricht fließend Japanisch. Sie widmete sich daher kuriosen Spielen für das SNES und NES aus dem fernen Japan.*
- **Reise, die jeder aus dem Team antreten wollte:** *Die Fahrt ins deutsche Nintendo-Hauptquartier. Schließlich wurde dort der 3DS gezeigt. Thomas und Christoph flitzten mit dem ICE hin!*
- **Enttäuschung des Monats:** *Das brillante **Metal Gear Solid 3D: Snake Eater** ist derzeit lediglich eine Technikdemo. Ob Snake wirklich auf den 3DS schleicht?*

16

CHRISTOPH

Wie wirkt der 3D-Effekt des 3DS eigentlich? Welche Games kommen für das neue Nintendo-Handheld? Unterscheidet sich das Button-Layout von dem des DS? Und vor allem: Wie spielt es sich mit der kleinen Wunderkiste? All diese Fragen beantworten wir in unserer XXL-Reportage zum Nintendo 3DS!

VORSCHAU | DER 3DS IM FOKUS

24

THOMAS

Das kann doch nur ein Hit werden! Wir haben die Sportspiel-Sammlung mit den Nintendo-Superstars ausführlich Probe gespielt und sind begeistert. Unsere Spieleindrücke sowie Informationen und Kommentare zu den verschiedenen Disziplinen haben wir für euch in einem Vorschaubericht zusammengefasst.

VORSCHAU | MARIO SPORTS MIX

START

Editorial	03
Inhalt	04

VORSCHAU

Der 3DS im Fokus	16
Magazin	06
Most Wanted	14

Wii

Batman: The Brave and the Bold	32
Def Jam Rapstar	34
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	36
Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turmes	30
Die Sims 3	28
Mario Sports Mix	24
NBA Jam	35
Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise	26
Sports Island 3	36
The Legend of Zelda: Skyward Sword	22

Wii

Tom Clancy's Ghost Recon	37
Tom Clancy's H.A.W.X. 2	37
Tron: Evolution	33

3DS

Battle of Giants: Dinosaur Strike	43
Hollywood 61	41
Metal Gear Solid 3D: Snake Eater	38
Nintendogs + Cats	40
PilotWings Resort	39
Tom Clancy's Ghost Recon	43
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory	42

DS

Final Fantasy: The 4 Warriors of Light	50
Golden Sun: Dark Dawn	52
Pokémon Schwarze & Weiße Edition	44

TEST

Charts	72
Das Team	55
Kalender	58
Meinungsmache	56
Release-Termine	57
So testen wir	54
Top-Spiele	70

Wii

Art Style: Light Trax (WiiWare)	75
Blast Master Overdrive (WiiWare)	75
Crazy Machines	67
Die Legende von Aang	66
Summer Challenge: Athletics Tournament	62
The Kore Gang: Angriff der Inner-Irdischen	60
Toy Story 3	64
Pearl Harbor Trilogy 1941: Red Sun Rising (WiiWare)	74
Zenquaria: Virtuelles Aquarium (WiiWare)	74

44 VORSCHAU | POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION

CHRISTOPH
Und noch einen Schwung brandheißer Infos zum nächsten großen DS-**Pokémon**: Wir verraten jüngst enthüllte Details zu Spielablauf, Spielwelt, neuen Features sowie den frisch hinzugekommenen Sammelmonstern. Ein Freudenfest für jeden Pokémon-Fan!

80 RETRO | DER UR-GAME-BOY + KURIOSE SPIELE AUS JAPAN

SEBASTIAN
Passend zum großen 3DS-Special haben wir für euch im Retro-Teil ab Seite 80 einen spannenden Bericht zum Ur-Game-Boy. Darüber hinaus haben wir uns die abgefahrensten japanischen Spiele aus Fernost angesehen und nehmen das Phänomen „Sommerflaute" in der Spiele-Branche unter die Lupe.

DS

Crazy Golf (DSiWare)	76
Dementium II	69
Hairstudio: Styling für unterwegs (DSiWare)	77
Maestro! Green Groove (DSiWare)	77
Prehistorik Man (DSiWare)	76
Puzzle Quest 2	68
Steam World: Tower Defense (DSiWare)	77
Toy Story 3	65

ONLINE

DSi-Kanäle	76
VideoGamesZone	78
Wii-Kanäle	74

SERVICE

Spielerforum	90

Tipps & Tricks:

Dementium II	89
Dragon Ball Origins 2	89
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	88
PokéPark: Pikachus großes Abenteuer	88
Samurai Warriors 3	89

RETRO

Game Boy – ein Lebensgefühl!	82
Kuriose Spiele aus Japan für das NES und SNES	86
Retro-Startseite	80
Sommer, Sonne, Spieleflaute?	84

MEINUNGEN

Interview mit Warren Spector	95
Kolumne	94
Leserbriefe	92

FINALE

N-ZONE-Shop	96
Heftvorschau	98
Impressum	98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

All Star Karate, News	07
Art Style: Light Trax, Online	75
Ball Fighter, Online	77
Batman: The Brave and the Bold, Vorschau	32
Battle of Giants: Dinosaur Strike, Vorschau	43
Blast Master Overdrive, Online	75
Crazy Golf, Online	76
Crazy Machines, Test	67
Dance On Broadway, News	07
Def Jam Rapstar, Vorschau	34
Dementium II, Test, Tipps	69, 89
Der Bauernhof, News	07
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn, Vorschau	36
Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turmes, Vorschau	30
Die Legende von Aang, Test	66
Die Sims 3, Vorschau	28
Dragon Ball Origins 2, Tipps	89
Extreme Hangman, Online	77
Face Training, News	07
Final Fantasy: The 4 Warriors of Light, Vorschau	50
Golden Sun: Dark Dawn, Vorschau	52
Guitar Hero: Warriors of Rock, News	12
Hairstudio: Styling für unterwegs, Online	77
Hollywood 61, Vorschau	41
Just Dance 2, News	11
King Neptune's Adventure, Retro	80
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4, Tipps	88
Maestro! Green Groove, Online	77
Mario Sports Mix, Vorschau	24
Metal Gear Solid 3D: Snake Eater, Vorschau	38
NBA Jam, Vorschau	35
Nintendogs + Cats, Vorschau	40
Pearl Harbor Trilogy 1941: Red Sun Rising, Online	74
PilotWings Resort, Vorschau	39
Pokémon Schwarze & Weiße Edition, Vorschau	44
PokéPark: Pikachus großes Abenteuer, Tipps	88
Prehistorik Man, Online	76
Puzzle Quest 2, Test	68
Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise, Vorschau	26
Rock Band 3, News	12
Samurai Warriors 3, Tipps	89
Shadow of the Ninja, Online	75
Snake Rattle 'n' Roll, Retro	81
Sports Island 3, Vorschau	36
Steam World: Tower Defense, Online	77
Summer Challenge: Athletics Tournament, Test	62
The Kore Gang: Angriff der Inner-Irdischen, Test	60
The Legend of Zelda: Skyward Sword, Vorschau	22
TNT Racers, News	07
Tom Clancy's Ghost Recon (3DS), Vorschau	43
Tom Clancy's Ghost Recon (Wii), Vorschau	37
Tom Clancy's H.A.W.X. 2, Vorschau	37
Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory, Vorschau	42
Toy Story 3 (Wii), Test	64
Toy Story 3 (DS), Test	65
Tron: Evolution, Vorschau	33
Ufouria: The Saga, Online	75
Zenquaria: Virtuelles Aquarium, Online	74

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

AUF ZU DEN POKÉMON DAYS!

Die bislang größte Pokémon-Tour quer durch Deutschland ist gestartet!

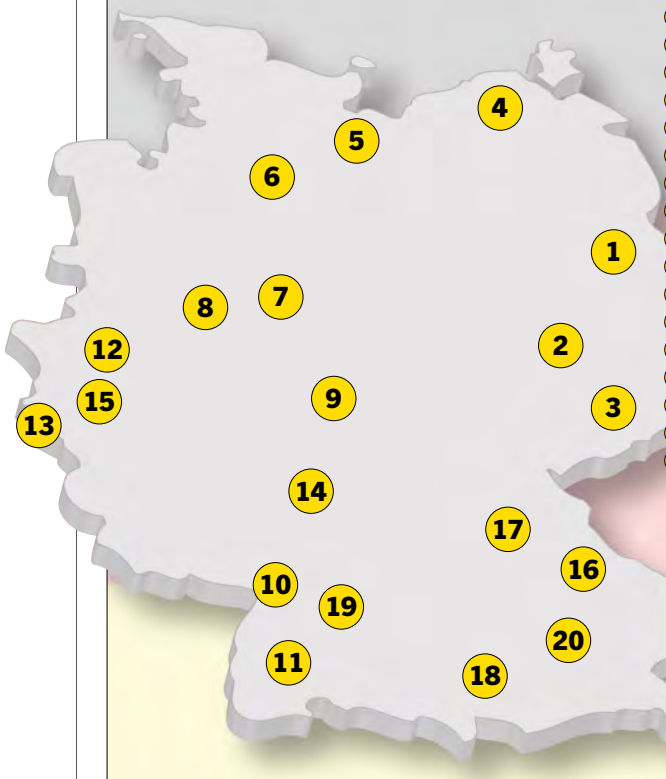
Was für Münchener das Oktoberfest ist, das sind für Pokémon-Trainer die Pokémon Days: Seit Jahren schon organisiert Nintendo alljährlich ein großes Event, bei dem man die neuesten Editionen Probe spielen und sich nebenbei ein seltenes Monster auf Game Boy oder DS herunterladen kann. Und auch 2010 wird der **Pokémon**-Bus in 20 Städten haltmachen – wir haben alle Stationen für euch auf der Deutschlandkarte eingezeichnet, damit ihr seht, welche Stadt sich in eurer Nähe befindet. Das Ganze wird übrigens wie im Vorjahr auf den Grundstücken der örtlichen McDonald's-Filialen stattfinden. So hat Nintendo was davon, weil keine eigenen Stellplätze gemietet werden müssen – und die Fast-Food-Kette freut sich über den einen oder anderen zusätzlich verkauften Hamburger.

Jeder hat was davon!

Für die diesjährigen Besucher wird es einen **Pokémon**-Parcours geben. Dass ein solcher Hindernislauf ausgetragen wird, ist den zahlreichen Fans zu verdanken. Denn Nintendo befragte vor einigen Monaten die Online-Community im Rahmen der sogenannten Pokémon Idea Competition, welche Besonderheit sie sich für die Pokémon Days 2010 wünschen. Mit überwältigender Mehrheit stimmten die meisten für einen Parcours. Moderiert wird das Spektakel von Oliver Petszokat, der einst unter dem Künstlernamen Oli. P in den nationalen Musik-Charts mitmischte. ■

Christoph meint: *„Die Tatsache, dass Nintendo heuer die bislang größte Pokémon-Tournee veranstaltet, beweist, wie zugkräftig die Serie immer noch ist. Obwohl mit den **HeartGold**- und **SoulSilver**-Editionen die spannendsten Ableger der Reihe dieses Jahres schon erschienen sind, investiert Nintendo viel Zeit und Geld in die Durchführung der Pokémon Days 2010. Ich habe die Tour im letzten Jahr in Nürnberg besucht und kann jedem Fan ans Herz legen, sich einen der hier abgedruckten Termine im Kalender zu markieren. Es lohnt sich schon allein wegen des Event-Pokémons."*

Alle Termine im Überblick



1	Sa., 14. August	Hallen am Borsigturm, Berliner Str. 2, 13507 Berlin
2	Sa., 21. August	Miltitzer Str. 13, 04178 Leipzig
3	So., 22. August	ACC-Alt Chemnitz Center, Annaberger Str. 315, 09125 Chemnitz
4	Sa., 28. August	Hansestr. 49, 18182 Rostock-Bentwisch
5	So., 29. August	Geniner Str. 133, 23560 Lübeck
6	Sa., 04. September	Kollaustr. 25, 22529 Hamburg
7	So., 05. September	Hildesheimer Str. 21, 30519 Hannover
8	Sa., 11. September	Im Brocke 43, 33649 Bielefeld
9	So., 12. September	Siekweg 30, 37081 Göttingen
10	Sa., 18. September	Pulverhausstr. 42, 76135 Karlsruhe
11	So., 19. September	Basler Straße 111, 79115 Freiburg
12	Sa., 25. September	Centro-Allee 78, 46047 Oberhausen
13	So., 26. September	Jülicher Str. 342-352, 52070 Aachen
14	Sa., 02. Oktober	Main-Taunus-Zentrum, 65843 Frankfurt-Sulzbach
15	So., 03. Oktober	Rolshover Str. 380, 51105 Köln
16	Sa., 09. Oktober	Vilsstr. 27, 93059 Regensburg
17	So., 10. Oktober	Regensburger Str. 416, 90480 Nürnberg
18	Sa., 16. Oktober	Bleicherstraße 2, 87437 Kempten im Allgäu
19	So., 17. Oktober	Heiligenwiesen 31, 70327 Stuttgart
20	Sa., 23. Oktober	Riem Arcaden, Willy-Brandt-Platz 5, 81829 München

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

TNT RACERS (WiiWARE)

Das deutsche Entwickler-Team keen games, das auch für das großartige Strategiespiel **Anno: Erschaffe eine neue Welt** auf Wii und Nintendo DS verantwortlich zeichnet, schickt bald das Party-Rennspiel **TNT Racers** als WiiWare-Titel ins Rennen. Auf insgesamt 18 Strecken duellieren sich bis zu vier Mitspieler darum, wer der beste und schnellste Fahrer ist – essenziell ist dabei das Einsammeln von verschiedenen Extras. **TNT Racers** bringt jede Menge kurzweiligen Spielspaß, besonders mit Freunden dürfte dieses Rennen richtig Laune machen. Das Streckendesign hinterlässt schon mal einen guten Eindruck … **Mario Kart**, sei bloß auf der Hut!

DER BAUERNHOF (Wii)

Wenn er es könnte, würde sich Bauer Hans, der Protagonist von **Der Bauernhof**, wahrscheinlich einen anderen Job suchen. Allzu viel Spaß macht die Arbeit auf der virtuellen Farm, die er auf der Wii beackert, nämlich nicht. Neben dem Felderbewirtschaften, Tierepflegen und Handeltreiben gibt es kaum etwas zu tun. Es ist fraglich, ob sich allzu viele Hobby-Bauern mit der schlechten Steuerung und der miesen Grafik arrangieren. Wir sind dem Genre Landwirtschaftssimulation keineswegs negativ gegenüber eingestellt, aber eine höhere Anzahl an Aufgaben hätte dem Spiel gut getan. Wenn es einen Nachfolger geben sollte, wünschen wir uns mehr Abwechslung und bessere Grafik.

ALL STAR KARATE (Wii)

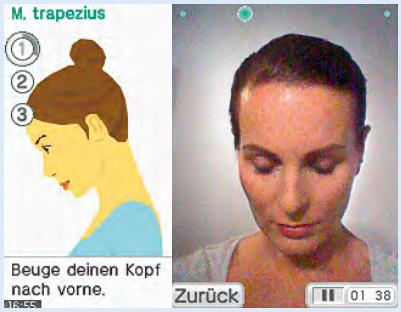
Nach **All Star Cheerleader** widmet sich THQ nun der Martial-Arts-Sportart. In **All Star Karate** verwendet ihr Wii-Fernbedienung und Nunchuk, um verschiedene Kampfbefehle auszuführen. Ihr kickt und schlagt euch im Story-Modus durch eine relativ belanglose Geschichte, in der ihr einen alten Mann vor gefährlichen Ninjas rettet und dadurch zu seinem Karate-Schüler werdet. Im langweiligen und lieblos designten Mehrspieler-Modus tretet ihr jederzeit in einem typischen Beat ‘em Up gegen eure Freunde an. Ihr merkt schon: Allzu innovativ und spaßig ist **All Star Karate** nicht. Da hilft auch die actionbetonte Steuerung nicht viel …

DANCE ON BROADWAY (Wii)

Das Prinzip von **Dance on Broadway** sollte Freunden der rhythmischen Tanzbewegung schon hinreichend aus **Just Dance** bekannt sein – das übrigens vom selben Hersteller, nämlich Ubisoft, stammt: Die Figuren auf dem Bildschirm zeigen Tanzeinlagen, die der Spieler mit der Wii-Fernbedienung in der rechten Hand nachahmt, wofür er dann je nach Leistung eine bestimmte Anzahl an Punkten kassiert. Die Songliste enthält bekannte Musical-Stücke wie „You Can't Stop the Beat“ aus Hairspray, „Time Warp“ aus der **Rocky Horror Picture Show** oder „Just Can't Wait to be King” aus dem berühmten Neunziger-Jahre-Disney-Film **Der König der Löwen**. Nett gemacht!

ART ACADEMY (DS)

Weniger ein Videospiel im klassischen Sinne als vielmehr ein virtueller Kunstkurs verbirgt sich hinter **Art Academy: Zeichen- und Maltechniken Schritt für Schritt erlernen** für den Nintendo DS. In verschiedenen Lektionen lernt man das Zeichnen, während ein Tutor erklärt, wie man die unterschiedlichen Materialien richtig verwendet. Auch wenn der Touchscreen natürlich ideal dafür geeignet ist, Zeichnen und Malen auf dem DS umzusetzen, handelt es sich bei **Art Academy** um ein Spiel, das ihr auch günstiger haben könnt: Greift einfach mal wieder daheim zu Malkasten und Papier! Man muss dem außergewöhnlichen Titel aber eine gute Präsentation zugutehalten. Ein Test folgt.



FACE TRAINING (DS)

Total verrückt, welche Spiele es auf den DS schaffen, obwohl sie mit Videospielen so viel zu tun haben wie Fritten mit delikatem Essen. Nach **Augentraining** widmet sich Nintendo nun dem Trainieren der Gesichtsmuskeln. In verschiedenen Lockerungsübungen soll die Mimik des Anwenders gezielt verbessert werden. Man wählt Trainingseinheiten für Nase, Wangen, Mund, Kiefer und den Schulter- und Nackenbereich aus und ahmt die auf dem Bildschirm vorgegebenen Lektionen nach. Die DSi-Kamera nimmt den Benutzer dabei auf, sodass er seine Aktionen jederzeit nachvollziehen kann. Aber Achtung: **Face Training** läuft nur auf dem DSi, nicht auf den alten DS-Modellen!

Tägliche Messeberichterstattung auf WWW.N-ZONE.DE

GAMESCOM 2010

Wenn die größte Spielemesse der Welt ruft, hören wir ganz genau hin!

Gerade haben wir die Strapazen der diesjährigen Electronic Entertainment Expo in Los Angeles halbwegs verdaut, schon stecken wir mitten in den Vorbereitungen für das zweite große Messe-Highlight des Spielejahres: Die Gamescom 2010 in Köln steht bevor! Und wir sind natürlich für euch mittendrin – als Berichterstatter, als Unterhalter, zum Anfassen, als Beschenker und, und, und. Mehr dazu auf der Seite rechts.

Grandioser Neustart

Ein kleiner Rückblick: Die letztjährige (und erste Kölner) Gamescom sorgte mit rund 245.000 Besuchern für zufriedene Veranstalter – kein Wunder, immerhin angelte man sich damit direkt den Titel „Größte Spielemesse der Welt“. Und dafür spricht auch der Rest der beeindruckenden Zahlen: Auf 120.000 Quadratmetern tummelten sich 447 Aussteller aus 31 Ländern. Und so zog Oliver P. Kuhrt, Geschäftsführer der Koelnmesse GmbH, letztes Jahr wohl zu Recht das Fazit: „Die Premiere der Gamescom ist hervorragend verlaufen. Wir freuen uns über die begeisterten Reaktionen der Aussteller und Besucher. Damit hat sich die Gamescom auf Anhieb als Leitmesse etabliert.“ Damit hat sich die Diskussion, ob Leipzig oder Köln, vermutlich erst einmal erledigt, die Messe wird wohl auch in Zukunft am Ufer des Rheins stattfinden.

Tolles Rahmenprogramm

Erstmals in der noch jungen Geschichte der Gamescom steht der Veranstaltung mit Kanada ein Partnerland zur Seite. Eine passende Wahl, immerhin gilt die Nation nach den Vereinigten Staaten und Japan als drittgrößtes Land, das Videospiele entwickelt. Und was bedeutet das für die Messe? In Halle 4.2, die allerdings nur für Geschäftsleute zugänglich ist, stellt Kanada auf der Gamescom nicht nur seine Provinzen Nova Scotia, Alberta, British Columbia, Quebec und Ontario vor, sondern auch digitale „Produkte aus der Region“ – und da hat alleine Montreal mit Eidos, Ubisoft und EA schon einiges zu bieten.

Gern gesehen werden auch alle anderen Besucher bei den Finalspielen des ASUS European Nations Championship der ESL, die in der Entertainment Area (umfasst die Hallen 6 bis 9) ausgetragen werden – mitsamt Einmarsch der Teilnehmer mit Fahnen und Nationalhymnen und so weiter. Eine Ausstellung zum Thema Retro Gaming und die 9. Internationale Casemodding-Meisterschaft runden das thematisch passende Rahmenprogramm ab.

Unterhaltungskünstler

Wenn die Spielemesse dann abends ihre Pforten schließt und ihr noch etwas Energie übrig habt, lohnt sich ein Ausflug zum Kölner Tanzbrunnen oder in die Innenstadt. Dort sorgen am gesamten Wochenende Musiker wie Revolverheld oder 2raumwohnung, aber auch Comedians wie Ingo Appelt und Johann König für unterhaltsam ausklingende Messetage. ■

FAKTEN-ALARM!

Die Gamescom 2010 steht vor der Tür, hier die wichtigsten Eckdaten für Privatbesucher:

Öffnungszeiten
Do., 19.08.2010 | 10:00–20:00 Uhr
Fr., 20.08.2010 | 10:00–20:00 Uhr
Sa., 21.08.2010 | 09:00–20:00 Uhr
So., 22.08.2010 | 09:00–18:00 Uhr
Preise
Tageskarte Do./Fr.: € 12,50 (VV: € 10,–)
Tageskarte Sa./So.: € 15 (VV: € 13,50)
Abendkarte (ab 16:00 Uhr): € 6,50
Dauerkarte: € 31,– (VV: € 29,–)

3, 2, 1, go! Der Startschuss für die diesjährige Gamescom fällt am 18. August um 10 Uhr.

DER VERLAG EURER LIEBLINGSZEITSCHRIFT GIBT AUF DER GAMESCOM 2010 VOLLGAS! ALLES FÜR DEN LESER!

DER PREIS IST HEISS!

Dieses Jahr feiert BÄM! Der COMPUTEC Games Award seinen dritten Geburtstag. Und das Beste dabei: Nicht wir entscheiden, wer gewinnt, sondern ihr!

Mittlerweile dürften auf www.bamaward.de weit über 1,6 Millionen Stimmen eingetrudelt sein, um die diesjährigen Gewinner in den Kategorien Adrenalin, Atmosphäre, Intelligenz, Klang, Kopf, Party, Teamgeist, Weltenbummler und Online- oder Browsergame zu bestimmen. Und am 20. August ist es dann so weit: Im Rahmen einer von den bekannten Moderatoren Steve Blame (MTV) und Katjuschka Altmann (ProSieben) begleiteten Veranstaltung werden die diesjährigen Preisträger verkündet und geehrt. Für den passenden musikalischen Rahmen sorgt Spielemusiker Chris Hülsbeck, der zum Beispiel an den Kompositionen von **Turrican**, **Giana Sisters** oder den Spieleserien **Star Wars** und **Indiana Jones** mitwirkte. ■

STANDESGEMÄSS

Herz der Operation „Leserbespaßung“ und erste Anlaufstelle für alle N-ZONE-Fans: der Computec-Stand, an dem wir nur für euch da sind!

Der Hauptgrund, warum ihr unbedingt mal bei uns vorbeischauen solltet: Dort ist die Chance, zahlreiche Redakteure unseres Verlags zu einem Pläuschchen zu erwischen, am größten. Aber wir halten auch hübsche Päckchen mit Leseproben bereit, um euch zu zeigen, dass auch die anderen Publikationen aus unserem Haus durchaus mal einen Lektüre-Seitensprung wert sind. Nach dem Erfolg unseres Messe-Auftritts im letzten Jahr fällt unsere Operationsbasis 2010 noch größer, bunter und schöner aus – bietet aber auch einfach mal eine Möglichkeit, sich auf gemütlichen Sitzgelegenheiten auszuruhen und vom lauten Messegeschehen zu erholen. Ihr findet uns in Halle 7.1, gleich neben dem kaum zu übersehenden Stand von Sony Entertainment. ■

EUER REISEFÜHRER

Vielleicht ist er euch beim Aufklappen dieser N-ZONE schon in den Schoß gefallen: unser neuer Gamescom-Guide. Falls nicht: das Heft mal kräftig schütteln!

Liegt selbst nach kräftigem Schütteln eurer neuen N-ZONE kein Gamescom-Guide mit all seinen spannenden Spiele- und Herstellerinformationen, Gewinnspielen und Messeplänen vor euch, war am Kiosk möglicherweise ein Langfinger unterwegs. Aber kein Problem, in diesem Fall wendet ihr euch bitte einfach an redaktion@n-zone.de – wir haben noch reichlich davon auf Lager!

Neben dem all unseren Heften beiliegenden Gamescom-Guide verteilen wir vom 19. bis zum 22. August an den drei Eingängen zur Gamescom das tägliche Messemagazin „gamescom aktuell“, ein wundervolles Druckwerk voller tagesaktueller Berichte, Hallenpläne, Programmübersichten, Event-Hinweise und, und, und. ■

ABONNENTEN, AUFGEPASST!

Da haben Wiederholungsleser gut lachen: Wir verteilen auf der Gamescom wieder Geschenke an unsere Abonnenten (mehr Details dazu auf Seite 99)!

Und so funktioniert's: Allen Abo-Exemplaren liegt ein Papp-Coupon bei, den ihr einfach ausgefüllt mit zum Computec-Messestand (Halle 7.1) bringt. Dafür gibt's dann ein tolles Überraschungsgeschenk von unserem Partner Titus – solange der Vorrat reicht.

Noch kein Abo? Dann aber hurtig! Wer noch kein Abo aus dem Hause Computec hat und bis zur Gamescom 2010 noch eines abschließt, bringt einfach statt des Coupons die Abo-Auftragsbestätigung zu unserem Stand – und sahnt so gleich doppelt ab: mit dem Geschenk von Titus und einer unserer coolen Abo-Prämien! ■

DIE GAMESCOM FÜR NINTENDO-FANS

Sega und Capcom haben überraschend angekündigt, nicht an der diesjährigen Gamescom teilzunehmen. Die Entscheidung mag manche Spieler erstaunen, hat aber einen logischen Hintergrund: Beide Hersteller haben zwar gute Spiele im Programm, aber diese kommen entweder nicht mehr rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft (beispielsweise **Okamiden** für den DS) oder erhalten keine passende Alterseinstufung, sodass die Spiele nur hinter verschlossenen Türen gezeigt werden dürften. Sega und Capcom entschieden sich deshalb dafür, nicht auf der Gamescom vertreten zu sein. Wir erwarten dennoch, dass sich die Messe für Nintendo-Fans lohnt. Denn Hit-Spiele gibt es auch auf den Ständen der übrigen Hersteller zu sehen, außerdem wird Nintendo selbst vor Ort sein. Es ist wahrscheinlich, dass **Zelda: Skyward Sword**, **Kirby's Epic Yarn**, **Donkey Kong Country Returns** und das neue **Professor Layton** gezeigt werden. Ob auch der Nintendo 3DS auf der Messe anspielbar sein wird, ist zwar möglich, aber nicht 100%ig sicher. Man muss bedenken, dass die Konsole vermutlich erst im nächsten Jahr auf den Markt kommt und von den herkömmlichen DS-Spielen ablenken könnte.

DER NINTENDO 3DS: EIN TEURER SPASS?

3DS Schock: Analysten zufolge müssen wir Zocker fürs 3DS-Spielen mehr berappen als gewohnt!

Zwar kündigte Nintendo den 3DS mit Pauken und Trompeten an, zwei Dinge sind aber noch ungeklärt: Veröffentlichungstermin und Preis. Zumindest bis Ende März 2011 soll der 3DS in allen wichtigen Märkten ausgeliefert sein, dies gab Nintendo-Chef Reggie Fils-Aime jüngst bekannt. Michael Pachter, Branchenkenner und Analyst beim Finanzinstitut Wedbush Morgan, prognostizierte jetzt, dass der Nintendo 3DS zu einem Preis von 250 US-Dollar auf den Markt kommt. Das entspricht nach aktuellem Wechselkurs 190 Euro. Rechnet man die üblichen Aufschläge in unseren Breiten dazu, dürfte sich der Preis in Europa bei 229 bis 249 Euro einpendeln. Auch die Spiele sollen mit der Veröffentlichung des neuen Geräts teurer werden. Analyst Pachter rechnet damit, dass die Preise von 3DS-Spielen – im Vergleich mit herkömmlicher DS-Software – um durchschnittlich 4 US-Dollar auf 29 US-Dollar steigen (entspricht ca. 22 Euro). Aktuell kostet ein DS-Spiel in den USA 25 US-Dollar (19 Euro). Dass der Branchenexperte nicht in allen Dingen unbedingt Recht behalten muss, zeigt sich in seiner Geschäftsprognose: Er vermutete, dass Nintendo im abgelaufenen Geschäftsjahr einen Umsatz in Höhe von 1,9 Milliarden Euro erzielen würde. Tatsächlich verbuchte Nintendo 221 Millionen Euro Verlust. Allein in den USA gingen die Nintendo-DS-Verkäufe im zweiten Kalenderquartal um mehr als 50 Prozent zurück. Zwar verzeichnete die Wii ein kleines Plus, ausgleichen konnte die Heimkonsole die DS-Rückgänge aber nicht. ■

Christoph meint: *„Spekulationen, wie Michael Pachter sie in die Welt setzt, sind einzig und allein Gerüchte, solange Nintendo nichts Handfestes aussagt. Allerdings hat der Analyst genug Fachwissen und lag mit seinen Prognosen in der Vergangenheit schon öfters richtig. Daher ist es durchaus glaubwürdig, dass der 3DS tatsächlich für 250 US-Dollar in den Handel kommt. Hoffnungen, dass der Preis hierzulande darunter liegen könnte, halte ich für unwahrscheinlich: Schon immer pfefferten die Hersteller bei uns einen ordentlichen Preisaufschlag drauf und rechneten den US-Preis nicht 1:1 um.“*

BLITZ-UMFRAGE

25 Euro für ein 3DS-Spiel?
Ist euch das zu teuer?

71%	Nein, den Preis finde ich okay.
18%	Ja, das ist zu teuer!
11%	Weiß nicht.

GERÜCHTEKÜCHE

.....wir wärmen alles für euch auf

Nintendo hat den VitalitySensor auf der E3-Messe absichtlich zurückgehalten, um das Zubehör in einigen Monaten auf einer japanischen Händlerveranstaltung vorzuführen. Das Blutdruckmessgerät kommt in neuen Wii-Spielen zum Einsatz – darunter befinden sich ein Geschicklichkeitstitel sowie ein Action-Adventure für Core-Gamer. Möglicherweise reagiert ja das neue Zelda auf die Herzschläge des Spielers …

Nach Mega Man 10 ist zunächst kein weiteres WiiWare-Actionspiel mit dem blauen Bomber mehr geplant. Stattdessen konzentriert sich Capcom auf Mega Man Universe – offensichtlich ein Prügler mit den beliebtesten Figuren des japanischen Herstellers. Eine Wii-Umsetzung gibt es diesmal jedoch nicht, das Spiel kommt nur für PlayStation Network und Xbox Live Arcade.

Nintendo lässt die Marke „Game Boy“ fallen. Es werden keine weiteren Geräte mehr veröffentlicht, die unter dieser Bezeichnung laufen. Dafür bietet der 3DS eine Virtual Console mit Game-Boy-Klassikern.

TOPS & FLOPS

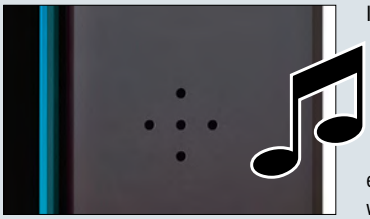
↑ ↓ WO SEID IHR?

Fast alle deutschen Videospielportale verbreiteten die Meldung schlagartig: Sega und Capcom bleiben der Gamescom fern, angeblich aus wirtschaftlichen Gründen. Doch aufgemerkt! Das ist nur die halbe Wahrheit, denn beide Publisher haben zwar keine eigenen Auftritte, aber deren Spiele werden auf den Ständen anderer Aussteller gezeigt. **Okamiden** von Capcom und **Sonic Colours** von Sega begegneten uns etwa bereits im Rahmen einer Präsentation im Hause Nintendo. Die Aussage, dass die Pixelspezialisten von Europas größter Spielemesse fernbleiben, ist also nicht ganz korrekt.

↑ VERNETZT

Früher war Videospielen ein einsames Hobby: Man kaufte sich im Laden ein Spiel, flirtete möglicherweise noch kurz mit der Verkäuferin … aber da hörte die Kommunikation mit anderen Menschen auch schon auf, denn Online-Spiele gab es damals noch nicht. Doch Nintendo tut im Moment alles dafür, dass wir uns persönlich mit anderen Spielern treffen: Die Pokémon Days finden in 20 Städten statt, bei der City-Sommertour legt Nintendo in Potsdam, Parsdorf, Hannover, Bochum, Dresden, München und Wiesbaden einen Stopp ein und außerdem steht die Gamescom auf dem Kalender.

↑ SCHLICHTE MIKRO-ELEGANZ?



In den Präsentationsräumen von Nintendo nahmen wir den Nintendo 3DS in Augenschein. Doch halt – irgendwas fehlte! Ausgerechnet das Mikrofon, dessen Position auf dem Gehäuse wir schon in der letzten Ausgabe nicht nennen konnten, war auch nach dem zweiten Probespielen unauffindbar. Ist das Mikro etwa in die Lautsprecher eingebaut? Das wäre ziemlich elegant und würde schlicht wirken! Aber noch hat Nintendo nichts bestätigt.

↓ DAS DAUERT!

Wer sich letzten Monat nicht wie im siebten Himmel gefühlt hat, ist selbst schuld: Nintendo hat nicht nur eine Bombe platzen lassen, sondern mehrere davon. Die Ankündigung von **Kid Icarus Uprising**, **Donkey Kong Country Returns** und Co. hat uns alle heiß auf die Spiele gemacht. Doch die Zeit der Euphorie dürfte erst einmal vorbei sein, denn **Zelda: Skyward Sword**, **Kirby's Epic Yarn**, **Mario Sports Mix** und der Nintendo 3DS kommen erst im nächsten Jahr. Wir müssen uns also wohl oder übel in Geduld üben, ehe wir die Spiele selbst in Aktion erleben.

↓ BRINGT'S ZU ENDE!

Nicht, dass **FlingSmash** ein sonderlich innig herbeigesehntes Wii-Spiel wäre … Uns verwundert es stark, dass uns der Titel immer wieder begegnet. Zum ersten Mal haben wir es auf der E3 2009 gespielt, dann wurde **FlingSmash** auf einem britischen Nintendo-Event vorgeführt. Und schließlich ist es auf der diesjährigen Electronic Entertainment Expo erneut aufgetaucht. Nachdem das Spiel ursprünglich diesen Sommer endlich erscheinen sollte, wurde es jetzt schon wieder verschoben. Neuer Termin ist das vierte Quartal 2010. Na, da sind wir aber gespannt …

JUST DANCE 2

Wii Spürt ihr schon den Beat? Dieses Spiel bringt die Disko nach Hause!

Das kann ja heiter werden: Freunde der Bewegung kommen aus dem Herumhampeln gar nicht mehr heraus, denn **Just Dance** erhält noch dieses Jahr einen Nachfolger. Am Spielprinzip hat sich im Vergleich zum Vorgänger kaum etwas verändert. Erneut haltet ihr die Wii-Fernbedienung in der rechten Hand, während ihr versucht, die auf dem Bildschirm angezeigten Tanzeinlagen möglichst geschickt nachzuahmen und damit eine gute Wertung zu erzielen. Allerdings gibt es auch einige Neuerungen im Vergleich zum ersten Teil: Eine verbesserte Bewegungserkennung sowie drei neue Spielmodi – Koop-, Duett- und Wettkampf-Modus – sollen für noch mehr Spielspaß sorgen. Im Duett-Modus dreht sich beispielsweise alles darum, eine hohe Partner-Wertung zu erzielen, außerdem tretet ihr in Zwei-gegen-zwei-Wettstreiten gegeneinander an. ■

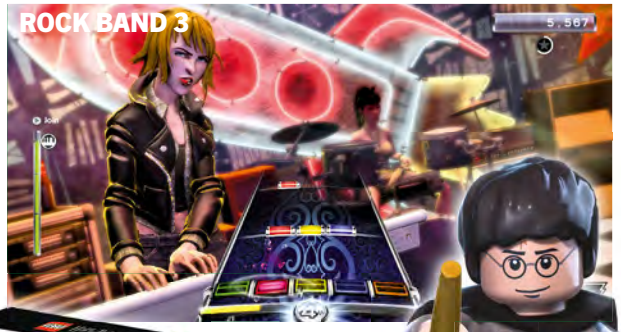
Anne meint: *„Bietet eine neue Musikauswahl mit über 40 frischen Songs genug Stoff für lange Tanzabende voller Abwechslung? Mit klassischer Musik und aktuellen Chart-Hits bietet **Just Dance 2** für meinen Geschmack die richtige Mischung aus allen Musikrichtungen. Darüber hinaus stellt Ubisoft pünktlich zum Erscheinungstermin weitere Titel zum Herunterladen bereit, allerdings ist noch unklar, wie viel ihr letztendlich dafür springen lassen müsst. **Just Dance 2** richtet sich definitiv nicht an Zocker, sondern eher an die Klientel von **Wii Music** oder **SingStar**. Dazu gehöre ich nicht."*

GUITAR HERO: WARRIORS OF ROCK & ROCK BAND 3

Wii Welche Musikspielserie gewinnt 2010 das Rennen ? Gut, dass wir verglichen haben!

Überraschung: Beim neuen **Guitar Hero: Warriors of Rock** – es ist übrigens der sechste eigenständige Teil für Heimkonsolen – soll der Fokus wieder auf Songs liegen, die hauptsächlich mit der Gitarre zu spielen sind. Damit besinnt sich Activision auf die Stärke des dritten Teils namens **Legends of Rock**, also dem letzten Ableger, bevor Schlagzeug und Mikrofon eingeführt wurden. In der Songliste enthalten sind unter anderem Songs von Kiss, Def Leppard, DragonForce, Metallica, Muse, Slayer und Rammstein. Beim fünften Heimkonsolen-**Guitar Hero** lag der Fokus noch weitgehend auf massentauglichen Songs, die man aus dem Radio kennt – nicht auf deftiger Rock-Mucke wie in den Anfangstagen der Serie. Die Songliste von **Rock Band 3** kann man hingegen als ausgewogen bezeichnen. Electronic Arts hat sowohl Schmuserocker à la Foreigner als auch harte Kerle wie Marilyn Manson im Angebot. Und definitiv das innovativere Spiel, denn das dritte **Rock Band** bietet überarbeitete Instrumente, die ihren Vorbildern authentischer nachempfunden wurden, sowie außerdem erstmals ein Keyboard. Im folgenden Extrakasten haben wir beide Spiele miteinander vergleichen.

	Guitar Hero: Warriors of Rock	**Rock Band 3**
Instrumente	Schlagzeug, Gitarre und Mikrofon – also alles wie schon aus dem letzten Teil gewohnt	Schlagzeug, Gitarre, Mikrofon und – neu! – Keyboard. Die Instrumente werden allesamt überarbeitet und sollen realistischer wirken.
Musikstil	Wesentlich rockiger als die Vorgänger **World Tour** und **Guitar Hero 5** (diese boten zahlreiche Popsongs)	Eine ausgewogene Mischung aus deftigen Rocksongs und massekompatiblen Liedern, die man aus dem Radio kennt
Neuerungen	Ein erweiterter Story-Modus, in dem man den Rock 'n' Roll vor einem Monster rettet. Die Spielfiguren verwandeln sich in Rockbiester.	Die Entwickler betonen, dass man mit **Rock Band 3** tatsächlich ein Instrument erlernen kann, beispielsweise das neue Keyboard. Wir sind gespannt.
Schwierigkeitsgrad	Das Spiel soll schwieriger werden als die beiden direkten Vorgänger.	Es bleibt wohl alles beim Alten. Durch die neuen Instrumente ergeben sich aber neue Facetten.
Kommt für	Wii. Denkbar ist, dass darüber hinaus ein neuer Teil der **On Tour**-Serie für den DS kommt.	Wii und DS
Innovationsfaktor gegenüber Vorgänger	★★☆☆☆	★★★★☆
Spieleindruck	Die Reihe besinnt sich auf die alten Stärken. Wir sind aber noch skeptisch, was den Fokus auf den Storymodus betrifft. Ob der wirklich zu **Guitar Hero** passt? Wir wollen's hoffen.	Wir durften **Rock Band 3** nur auf dem Nintendo DS anspielen. Der Titel verzichtet hier auf jegliche Zusatz-Hardware, spielt sich aber erwartungsgemäß ganz anders als auf der Wii.



ZAUBERHAFTE PREISE

Macht mit beim
LEGO Harry Potter-Gewinnspiel!

3x LEGO Harry Potter-Fanpaket

Bestehend aus:
- LEGO® Harry Potter™: Die Jahre 1-4 Collectors Edition (Wii)
- LEGO Harry Potter-Twisty Cup
- LEGO Harry Potter-Uniform-Shirt
- LEGO Harry Potter-Schreibfeder (ohne Abbildung)

Zur Teilnahme schickt einfach eine Postkarte an:

Computec Media AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort "LEGO Harry Potter"
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Teilnahmeschluss ist der 15. September 2010. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR. WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc. (s10)

LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1-4 software © 2010 TT Games Publishing Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. © 2010 The LEGO Group. "-B-", "PlayStation", "PS3" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo and Wii are trademarks of Nintendo. Microsoft, Windows, die Windows Vista "Start"-Schaltfläche, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft-Unternehmensgruppe. 'Games for Windows' und das Logo der Windows Vista "Start"-Schaltfläche werden im Rahmen der von Microsoft gewährten Lizenz verwendet. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

GO CRAZY!

Tüfteln, wie noch nie!

Denke um die Ecke! Erschaffe deine eigenen verrückten Kettenreaktionen und tausche sie mit Freunden.

Jetzt erhältlich

NINTENDO DS. Wii.

FAKT

dtp entertainment AG
www.dtp-entertainment.com

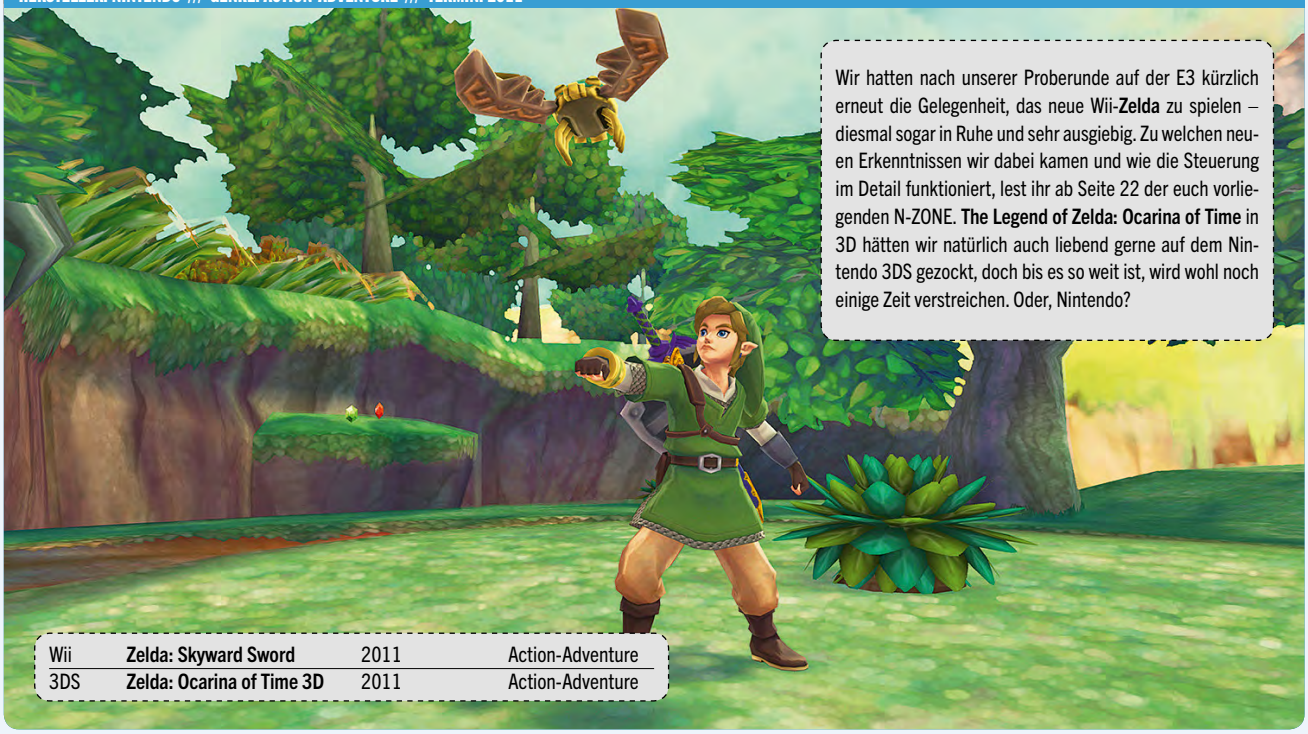
15 WOCHEN LANG GEWINNE ABSAHNEN!
www.dtp-entertainment.de

Crazy Machines © 2010 dtp entertainment AG. Alle Rechte vorbehalten. Entwickelt von FAKT Software GmbH. Crazy Machines ® ist ein eingetragenes Warenzeichen der FAKT Software GmbH. Trademarks are property of their respective owners. Wii and Nintendo DS are trademarks of Nintendo.

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

1 THE LEGEND OF ZELDA

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION-ADVENTURE /// TERMIN: 2011

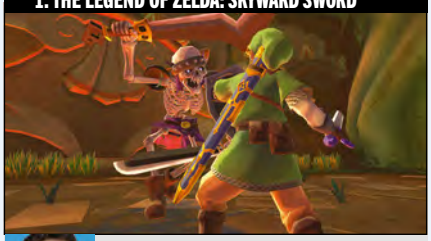


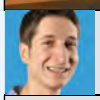
Wir hatten nach unserer Proberunde auf der E3 kürzlich erneut die Gelegenheit, das neue Wii-**Zelda** zu spielen – diesmal sogar in Ruhe und sehr ausgiebig. Zu welchen neuen Erkenntnissen wir dabei kamen und wie die Steuerung im Detail funktioniert, lest ihr ab Seite 22 der euch vorliegenden N-ZONE. **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** in 3D hätten wir natürlich auch liebend gerne auf dem Nintendo 3DS gezockt, doch bis es so weit ist, wird wohl noch einige Zeit verstreichen. Oder, Nintendo?

Wii	**Zelda: Skyward Sword**	2011	Action-Adventure
3DS	**Zelda: Ocarina of Time 3D**	2011	Action-Adventure

REDAKTIONS-TOP-5

1. THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD





Nachdem wir erneut die Gelegenheit hatten, eine Runde Probe zu spielen, gibt's nur eines zu sagen: Das neue Wii-**Zelda** wird genial!

1 ◄		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2011

2. DONKEY KONG COUNTRY RETURNS

3 ▲		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2010

3. MARIO KART 3DS

5 ▲		GENRE	Rennspiel
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2011

4. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME 3D

2 ▼		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2011

5. POKÉMON SCHWARZE & WEISSE EDITION

- Neu		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Frühjahr 2011

2 DONKEY KONG

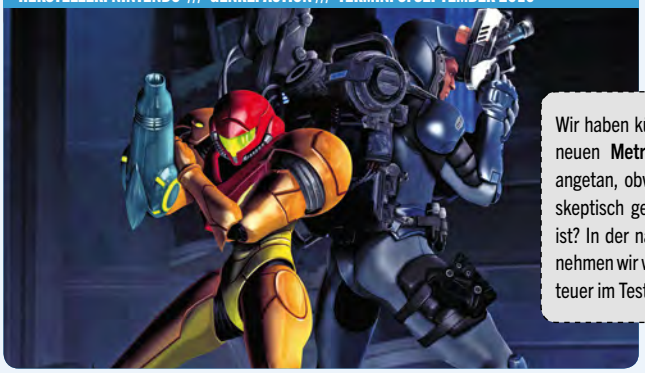
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: DIVERSE /// TERMIN: 2010/2011

Da sag noch wer, dass **Donkey Kong Country** in die Jahre gekommen und in Vergessenheit geraten sei! Denn ganz das Gegenteil ist das Fall: Bei den N-ZONE-Lesern steht das affige Jump & Run hoch im Kurs und schießt auf den zweiten Platz unserer N-ZONE-Most-Wanted-Charts.

Wii	**Donkey Kong Country Returns**	2010	Action-Adventure
DS	**Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!**	2011	Geschicklichkeit

3 METROID: OTHER M

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ACTION /// TERMIN: 3. SEPTEMBER 2010



Wir haben kürzlich wieder eine Runde des neuen **Metroid** gezockt und sind recht angetan, obwohl viele Fans **Other M** sehr skeptisch gegenüberstehen. Ob was dran ist? In der nächsten Ausgabe der N-ZONE nehmen wir wir das neueste **Metroid**-Abenteuer im Test kritisch unter die Lupe!

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan unkomplizierter als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

4 POKÉMON

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** DIVERSE /// **TERMIN:** 2010/2011

Pokémon-Fans weltweit lecken sich die Finger nach der neuen **Schwarzen** und **Weißen Edition**, die im September bereits in Japan, aber erst im Frühjahr 2011 bei uns erscheint. Da Vorfreude bekanntlich die schönste Freude ist, schüren wir eure mit unserer großen Vorschau ab der Seite 44.

DS	**Pokémon Schwarze & Weiße Edition**	Frühjahr 2011	Rollenspiel
DS	**Pokémon Ranger: Guardian Signs**	2010	Action-Adventure

5 SUPER MARIO

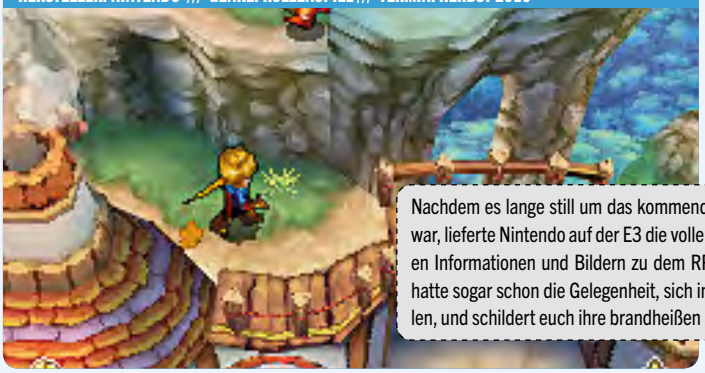
HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** DIVERSE /// **TERMIN:** 2011

Bis wir **Mario Kart** und **Paper Mario** in schickem 3D spielen, wird es noch eine ganze Weile dauern. Dafür werden wir auf der Wii und dem DS auch bestens mit Spielen zu unserem Lieblingsklempner versorgt. Neue Infos zu **Mario Sports Mix** findet ihr ab Seite 24 dieser N-ZONE.

Wii	**Mario Sports Mix**	2011	Sport
3DS	**Mario Kart 3DS**	2011	Rennspiel
3DS	**Paper Mario 3D**	2011	Rollenspiel
DS	**Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem!**	2011	Geschicklichkeit

6 GOLDEN SUN: DARK DAWN

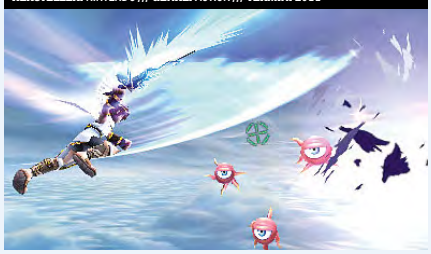
HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** HERBST 2010



Nachdem es lange still um das kommende DS-**Golden Sun** war, lieferte Nintendo auf der E3 die volle Breitseite an neuen Informationen und Bildern zu dem RPG. Die Redaktion hatte sogar schon die Gelegenheit, sich in Ruhe reinzuspielen, und schildert euch ihre brandheißen Spieleindrücke.

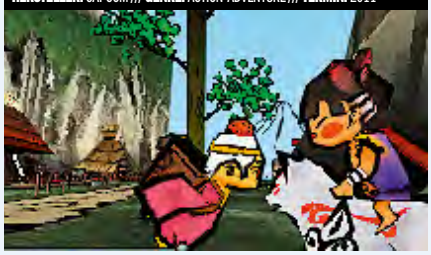
7 KID ICARUS: UPRISING

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 2011



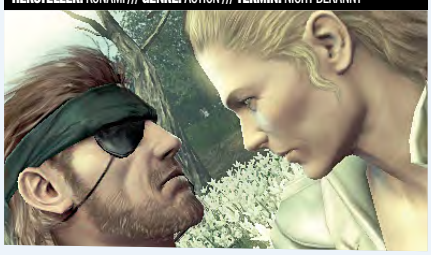
8 OKAMIDEN

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 2011



9 METAL GEAR SOLID 3D

HERSTELLER: KONAMI /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT



10 DISNEY MICKY EPIC

HERSTELLER: DISNEY INT. STUDIOS /// **GENRE:** JUMP & RUN /// **TERMIN:** 2010

GESPIELT N-ZONE

DER 3DS IM FOKUS

Text | Christoph Kraus, Anne Schmiedl

Wie spielt es sich mit der 3D-Wunderkonsole? Welche Spiele-Highlights kommen? Und was sagen die Experten? N-ZONE berichtet.

ZUM GREIFEN NAHE?

Die N-ZONE-Redakteure waren für euch in den Frankfurter Büros von Nintendo of Europe und sahen sich dort den Nintendo 3DS in aller Ruhe an. Obwohl das Gerät voraussichtlich erst im Frühjahr 2011 in Europa auf den Markt kommt, schildern wir euch schon jetzt unsere Eindrücke:

Der Betrachtungswinkel: In vielen Internet-Foren ist zu lesen, dass der 3D-Effekt nur dann voll zur Geltung kommt, wenn die Konsole in einem ganz bestimmten Winkel gehalten wird. Und dieser Winkel soll angeblich so eng sein, dass man sich oft mit einem unbefriedigenden Bild abgeben muss. Wir können euch versichern: Das stimmt nicht ganz. Zwar ist der Betrachtungswinkel tatsächlich recht schmal und wenn man den 3DS zu weit nach links oder rechts kippt, sieht man plötzlich zwei Spielfiguren (statt einer) und auch die Level-Umgebung ist verschoben. Doch man findet sehr schnell heraus, wie man den 3DS halten muss, um völlig entspannt zu zocken. Unser Praxistest hat übrigens gezeigt, dass es sich am besten mit dem 3DS spielen lässt, wenn man die Konsole leicht nach vorn neigt.

Die 3D-Kamera: Sehr neugierig waren wir auf die Schnappschuss-Funktion des Nintendo 3DS. Denn die Wunderkonsole bietet bekanntlich nicht nur zwei Kameralinsen – eine innen, eine außen –, sondern drei, sodass es möglich ist, dreidimensionale Bilder zu knipsen. Wir probierten es aus … und waren vom Endergebnis nicht besonders angetan. Denn um ein 3D-Foto anständig abzuspeichern, müsst ihr zunächst das Motiv mittels Steuerkreuz oder Slide-Pad „scharf stellen". So bestimmt ihr, wie der 3D-Effekt rüberkommen soll. Auch die Bildqualität hat uns nicht aus den Socken gehauen: Lediglich 640x480 Pixel beträgt die Auflösung. Das reicht allenfalls fürs Herumzeigen unter Freunden oder für die Veröffentlichung im privaten Internet-Blog – ein Ersatz für eine Digicam ist der 3DS aber nicht (andererseits soll er das auch gar nicht sein).

Die 3D-Filme: In den Präsentationsräumen von Nintendo of Europe durften wir uns auch einen Trailer zum kommenden Kinofilm **Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole** (hierzulande: **Die Legende der Wächter**) ansehen. Leider hielt sich der 3D-Effekt in Grenzen und schwarze Ränder prangten jeweils am oberen und unteren Bildschirmrand. Das ist vor allem deshalb nicht gerade vorteilhaft, da der 3DS-Screen ohnehin recht klein ist. Seine Diagonale beträgt gerade mal 90 Millimeter. Dafür hat Nintendo der mobilen Konsole das zeitgemäße Breitbildformat spendiert – die Vorgänger boten immer nur 4:3-Screens. Es ist übrigens denkbar, dass das (kostenpflichtige) Abrufen von Videos über einen Kanal abgewickelt wird, ähnlich dem DSiWare-Shop oder der Virtual Console.

Die Erweiterungsschlitze: Wie schon der Nintendo DSi wird auch der 3DS erweiterbar sein. Wem der interne Speicher – dessen exakte Größe nach wie vor unbekannt ist – also nicht ausreicht, der kann wie gewohnt SD-Karten in die linke Seite des Gehäuses stecken. Der Schlitz befindet sich diesmal unterhalb des Lautstärkereglers. Es ist allerdings unklar, ob sich auf dem 3DS erstellte Fotos via SD-Karte auf einen Computer übertragen lassen und vor allem, was mit dem 3D-Effekt geschieht: Wird das Bild auf nicht 3D-fähigen Geräten einfach auf herkömmliche Weise angezeigt? Die Lautstärke wird bei der neuen Nintendo-Konsole übrigens über einen Schieber verändert, nicht per Leiser-Lauter-Tasten wie beim DSi-Modell. Wir kamen beim Praxistest gut mit dem Regler zurecht.

Das Slide-Pad: Auch wenn ein Großteil der gezeigten 3DS-Spiele nicht direkt spielbar war, sondern lediglich als selbstablaufendes Video gezeigt wurde, konnten wir uns trotzdem einen guten Eindruck vom analogen Bedienknüppel der Konsole machen. Nintendo verwendet übrigens den Begriff „Slide-Pad", daher übernehmen wir diese Bezeichnung. Wie der Name schon sagt, handelt es sich weniger um einen Stick, wie wir ihn vom Nintendo 64 und GameCube kennen, sondern um eine flache Scheibe, die kreisförmig in alle Richtungen ausschwenkbar ist. In **PilotWings Resort** dient das Slide-Pad etwa zur präzisen Navigation des Raketenrucksacks, in **Metal Gear Solid 3D: Snake Eater** lässt sich der Kamerawinkel verändern. Wir finden: Ein analoges Steuerinstrument war längst überfällig. Bald ist das Steuerkreuz nur noch zweite Wahl.

Die Erreichbarkeit der Tasten: In der letzten N-ZONE ließen wir uns zu der Aussage hinreißen, der An-/Aus-Schalter des Nintendo 3DS sei ungünstig auf der Oberseite des Geräts platziert, sodass man ihn leicht mal versehentlich erwischt und das Gerät im Eifer des Gefechts möglicherweise ausschaltet, obwohl man eigentlich nur auf die Start-Taste drücken wollte. Doch wir müssen unser Urteil (das wir voreilig in der Hektik des E3-Messetrubels fällten) revidieren: Wer mit halbwegs ruhigem Händchen spielt, kommt gut mit der Anordnung der Tasten zurecht. Die Druckpunkte sind in etwa mit denen vergleichbar, die wir vom Nintendo DSi kennen, daher gibt es keinen Grund für Bedenken jeglicher Art. Nur die Tastenleiste für die Start-, Select- und Home-Buttons fühlt sich etwas sonderbar an – die Knöpfe sind für unseren Geschmack etwas zu leichtgängig und fühlen sich dezent unpräzise an. Das ist aber verschmerzbar, da man diese Tasten ohnehin nicht allzu oft braucht.

Die Sensoren: In den 3DS bauten die Nintendo-Ingenieure übrigens auch Bewegungssensoren ein – und zwar solche, wie sie auch eine Wii-Fernbedienung mit MotionPlus besitzt. Wir fragten uns zunächst, wofür so etwas gut sein soll, wurden dann aber von einer cleveren kleinen Technik-Demo überzeugt. Dabei macht ihr zunächst ein Foto von euch selbst. Aus eurem Porträt werden dann kleine Roboter-Köpfe erstellt. Die fliegen über den unteren Bildschirm, auf dem das Live-Bild der äußeren Kameras zu sehen ist. Doch schnell verlassen sie den Bildausschnitt und ein Pfeil zeigt an, wo die Gegner sich jetzt befinden. Nun müsst ihr den 3DS in alle Richtungen bewegen, um die Robos wieder ins Bild zu bekommen und abzuballern. „Augmented Reality" nennt sich diese Technik, bei der virtuelle Objekte mit der echten Welt verknüpft werden. Eine witzige Spielidee! Und voller cleverer Ideen: Gesichter von Zuschauern, die in eure 3DS-Kameras starren, werden ebenfalls zu Robo-Gegnern gemacht und Bewegungen im Hintergrund erzeugen Welleneffekte auf dem Bildschirm. Spielerisch war die Demo zwar eher simpel, doch sie überraschte umso mehr.

Der Touchpen und das Mikrofon: Von beiden 3DS-Elementen war weiterhin nichts zu sehen. Wir befragten zwar einen Nintendo-Mitarbeiter, aber dieser konnte uns nicht mitteilen, wie der Stift aussehen wird und wo das Mikro am Gerät angebracht ist.

KAMPF DEN RAUBKOPIERERN!

Raubkopierer sind den Videospieleherstellern seit jeher ein Dorn im Auge und das ist bei Nintendo nicht anders. Um dem illegalen Treiben auch beim 3DS etwas entgegenzusetzen, hat Nintendo künftig mehrere Möglichkeiten:

1. Die Konsole setzt fürs Spielen eine ständige Internetverbindung voraus. So verfährt beispielsweise Ubisoft seit einigen Monaten mit PC-Spielen: Wer Titel wie **Silent Hunter 5** oder **Die Siedler 7** spielen möchte, muss dafür gezwungenermaßen online sein, ganz egal ob er eine Multiplayer-Fehde bestreiten oder sich der Solokampagne widmen möchte. Der Internet-Zwang hat einen guten Grund: Die Server stellen dann fest, ob der Benutzer das jeweilige Spiel tatsächlich rechtmäßig erworben hat und keine Raubkopie abspielt. Doch um ein solches System umzusetzen, müsste Nintendo erst einmal ein Abkommen mit einem Online-Anbieter eingehen, etwa der Telekom (mit der Nintendo schon jetzt in puncto WiFi-Hotspots kooperiert). Der Haken bei dieser Sache: Die Spieler könnten völlig zu Recht sauer werden, wenn der 3DS plötzlich den Dienst verweigert, nur weil man sich in einem Funkloch befindet. Zumal ein Spielen im Ausland und auf Flugreisen nicht möglich wäre … Fazit: Die Wahrscheinlichkeit, dass dieses Szenario eintritt, ist zwar unwahrscheinlich, doch nur mit der ständigen Internetverbindung wäre Nintendo vor Raubkopien 100%ig gefeit.

2. Die Module bekommen harte Kopierschutz-Techniken spendiert. Es gibt heutzutage viele Bekämpfungsmittel gegen das Raubkopieren, die meisten setzen auf eine Kombination von ausgeklügelter Hardware und Software. Auch regelmäßige Nintendo-3DS-System-Updates (wie sie schon jetzt alle paar Monate bei der Wii durchgeführt werden) bremsen das illegale Treiben aus und sorgen dafür, dass die Raubkopierer immer wieder aufs Neue die stets raffinierter werdenden Verschlüsselungsmethoden knacken müssen. Das ist für die meisten Software-Piraten zu viel des Aufwands – und sie geben auf.

N-ZONE meint: Nintendo hat bereits angekündigt, vehement gegen die Games-Verbrecher vorzugehen. Zu Recht, meinen wir, denn nur ehrlich erworbene Spiele machen Spaß! Ob Nintendo beim 3DS auf die Pflicht einer ständigen Internetverbindung setzt, erscheint aufgrund der komplizierten Überwachung fraglich. Aber *dass* Nintendo einen strengen Kopierschutz in den 3DS integriert, davon ist auszugehen. Denn was nützt die beste Konsole, wenn Piraten den Kopierschutz in Windeseile knacken?

GESCHWÄTZIGER SONY-BOSS?

Auf vielen Internetseiten wird Sony-Chef Kaz Hirai derzeit als ziemlich arrogant und inkompetent dargestellt. Wir rücken sein Zitat, das den Nintendo 3DS betrifft, in den korrekten Zusammenhang.

Die Meldung verbreitete sich in Windeseile: Sony habe die im Nintendo 3DS verbaute 3D-Technik im hauseigenen Forschungslabor untersucht und sei zu einem ernüchternden Ergebnis gekommen: Die Präzision bei der Darstellung des Tiefeneffekts sei mangelhaft, deshalb werde die Technik vorerst nicht in die PlayStation Portable integriert. Stattdessen wolle man auf die 3D-Technik der PlayStation 3 setzen, allerdings mit 3D-Brille! Das vermeintlich Pikante an der ganzen Sache: Kaz Hirai meckert über die Technik des 3DS, ohne jemals mit der Nintendo-Konsole gespielt zu haben! Das gibt er im Interview mit dem japanischen Branchendienst www.sankeibiz.jp selbst zu. Ein Skandal ist das! Oder etwa doch nicht?

N-ZONE stellt klar: Man hat dem Sony-Boss Unrecht getan. Wer sich über Kaz Hirais 3DS-Kritik auslässt, hat die Quelle nicht korrekt gelesen (sie ist ja auch in japanischer Sprache verfasst). Denn Hirai kritisiert nicht etwa den 3DS im Speziellen, seine Aussagen stehen dazu vielmehr in keinem direkten Zusammenhang. Er führte lediglich aus, dass laut internen Sony-Forschungen die stereoskopische 3D-Technologie nach Meinung der Verantwortlichen qualitativ noch nicht gut genug sei und sie demzufolge nicht in der PSP zum Einsatz kommen werde. Auf die Frage nach der Qualität des 3DS antwortete Hirai schlicht und lapidar: „Ich habe ihn noch nicht gesehen, ich weiß es nicht."

DIE ENTWICKLER SIND BEGEISTERT

Ich hatte die ganze Zeit nichts vom 3D-Bildschirm des Nintendo 3DS gewusst, als er mir dann von Herrn Hideo Konno (einem Entwickler bei Nintendo, Anm. d. Red.) gezeigt wurde, war ich wirklich überrascht! Diese hochwertige technische Ausstattung (…) habe ich sehnsüchtig erwartet, sie ist sehr faszinierend. Ich denke, dass Capcom für so eine Technik, die auf unsere Ansprüche eingeht, sehr gute Spiele herstellen kann. Bitte freuen Sie sich darauf.

Keiji Inafune (u. a. bekannt durch die **Mega Man**-Serie)

Akihiro Hino (u. a. bekannt durch die **Professor Layton**-Serie)

Als ich zum ersten Mal den Nintendo 3DS gesehen habe, hatte das – wie erwartet – sehr großen Einfluss auf mich. Bis jetzt war es so, dass Bildschirme in Spielen nichts weiter als einen Film wiedergegeben haben (…), man konnte keinerlei physische Strukturen fühlen. Nun fühlt es sich wirklich so an, als wäre da eine ganze Welt.

WAS SAGT DIE JAPANISCHE PRESSE?

In Japan wird derzeit fleißig diskutiert: Für die einen wird der 3DS die Wunderkonsole unseres Jahrhunderts, während die anderen eher pessimistisch auf Nintendos Handheld-Neuheit blicken. Skeptiker bemängeln vor allem die Grafikleistung, die der 3DS bieten wird. Da die technische Leistung niedriger als bei Sonys PSP ausfällt – für die man in Japan mittlerweile kaum noch Spiele an den Mann bringt –, wird angenommen, dass der 3DS sicher noch weniger kommerziellen Erfolg haben wird. Die 3DS-Befürworter halten jedoch dagegen, dass die technische Leistung des 3DS uninteressant für seine Verkaufszahlen sei, da bei Nintendo-Fans vor allem die bekannten Serien – zum Beispiel **Mario**- oder **Pokémon**-Titel – reißenden Absatz finden. Demnach werden japanische Nintendo-Fans den 3DS wohl vor allem wegen der hauseigenen Spiele kaufen, egal welche Leistung das Handheld nun wirklich bringen wird.

WAS SAGT DIE US-PRESSE?

Die Amerikaner sind größtenteils davon überzeugt, dass der 3D-Effekt des 3DS ein voller Erfolg wird – das Online-Magazin **IGN** titelt sogar überschwänglich: „Vertraut uns, das wird riesig!“ Im Praxistest zum neuen Nintendo-Gerät jubelt der verantwortliche Redakteur begeistert, man müsse es selbst gesehen haben, um zu verstehen, warum er so beeindruckt ist. Ein Redakteur des **Wall Street Journal** gibt zu, er habe vor dem ersten Moment des Anfassens große Zweifel im Bezug auf die Leistungsfähigkeit des Geräts gehabt, sei aber nun „überrascht, wie gut es funktioniert“. Als kleiner Negativpunkt fiel ihnen lediglich eine gelegentliche, leichte Unschärfe auf. Richtige Skeptiker des 3DS gibt es zwar relativ wenige, die wirtschaftliche Diskussion um Nintendos Entscheidung, schon wieder ein neues Handheld auf den Markt zu bringen – und damit den DS abzulösen – ist jedoch in vollem Gange. **CNET News** fragt sich zum Beispiel, wie eine derartige Entscheidung finanziell begründet sein kann: Der DS habe mit seinen über 125 Millionen verkauften Geräten und dem XL-Modell keinerlei Grund, schon durch einen Nachfolger ersetzt zu werden. Der Game Boy habe 15 Jahre lang in den Läden gestanden und deswegen über 200 Millionen Einheiten verkauft. Trotz aller Zweifel ist der Grundtenor optimistisch: **Entertainment Weekly** schreibt sogar, dass die Zukunft durch den 3DS ein bisschen näher gerückt sei.

DAS NINTENDO-3DS-SPIELELEXIKON

Welche 3DS-Spiele wurden bereits bestätigt? Wie sehen die neuesten Screenshots zu aktuellen 3DS-Projekten aus? Welche 3DS-Games sind geplant? Welche Titel kommen vielleicht? Welche Spiele sind die Favoriten der Redaktion? Hier findet ihr alle Antworten!

AKTUELLE 3DS-ENTWICKLUNGEN

Zu allen hier aufgeführten Spielen gibt es schon Screenshots. Man darf also davon ausgehen, dass sie entweder zum Nintendo-3DS-Launch oder wenige Monate danach auf den Markt kommen. Ausnahme bildet nur **Snake Eater**.

TITEL	GENRE	HERSTELLER
Animal Crossing	Simulation	Nintendo
Battle of Giants: Dinosaur Strike	Action	Ubisoft
Chocobo Racing 3D	Rennspiel	Square Enix
Dead or Alive 3D	Beat ‘em Up	Tecmo Koei
DJ Hero 3D	Musikspiel	Activision
Hollywood 61	Adventure	Ubisoft
Kid Icarus: Uprising	Action	Nintendo
Kingdom Hearts	Rollenspiel	Square Enix
Star Fox 3D	Shooter	Nintendo
Mario Kart 3DS	Rennspiel	Nintendo
Metal Gear Solid 3D: Snake Eater	Action-Adventure	Konami
Nintendogs + Cats	Simulation	Nintendo
Paper Mario 3D	Rollenspiel	Nintendo
Pilotwings Resort	Simulation	Nintendo
Professor Layton and the Mask of Miracle	Adventure	Nintendo
Resident Evil: Revelations	Action	Capcom
Ridge Racer	Rennspiel	Namco Bandai
Samurai Warriors 3D	Action-RPG	Tecmo Koei
Steel Diver	Strategie	Nintendo
Super Street Fighter IV 3D	Beat ‘em Up	Capcom
The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D	Action-Adventure	Nintendo
The Sims 3	Simulation	Electronic Arts
Tom Clancy’s Ghost Recon	Strategie	Ubisoft
Tom Clancy’s Splinter Cell: Chaos Theory	Action-Adventure	Ubisoft
Vektor Tank 3D+	Geschicklichkeit	Bplus

DAS NINTENDO-3DS-SPIELELEXIKON

GEPLANTE 3DS-ENTWICKLUNGEN

Zu den hier aufgeführten Spielen gibt es zwar noch keine Screenshots, aber sie wurden dennoch vom Hersteller offiziell angekündigt. Dass viele Titel bislang nur Absichtserklärungen sind, die Serie XY irgendwann auf den 3DS zu bringen, stört uns indes nicht. Wir vertrauen darauf, dass die Angaben stimmen.

TITEL	GENRE	HERSTELLER
A Boy and His Blob	Jump & Run	Majesco
Asphalt GT	Rennspiel	Gameloft
Assassin's Creed: Lost Legacy	Action	Ubisoft
Batman	Unbekannt	Warner Bros. Interactive
BloodRayne: The Shroud	Action	Majesco
Bomberman	Action	Hudson
Carnival Games	Geschicklichkeit	Take 2
Contra	Action	Konami
Crash City GP	Action	Rocket
Cubic Ninja	Action	AQ Interactive
de Blob: The Underground	Jump & Run	THQ
Deca Sports	Sportspiel	Hudson
Dragon Ball	Action	Namco Bandai
Dragon Quest	Rollenspiel	Square Enix
Driver: Renegade	Action	Ubisoft
Dynasty Warriors	Action	Tecmo Koei
Etrian Odyssey	Rollenspiel	Atlus
Face Racers: Photo Finish	Rennspiel	Majesco
FIFA Soccer	Fußball	EA
Final Fantasy	Rollenspiel	Square Enix
Frogger	Geschicklichkeit	Konami
Harvest Moon	Simulation	Marvelous
Kororinpa	Geschicklichkeit	Hudson
Kung Fu Panda: Kaboom of Doom	Jump & Run	THQ
LEGO	Geschicklichkeit	Warner Bros.
Lion's Pride: Adventures on the Serengeti	Unbekannt	Majesco
Lovely Lisa 3D	Simulation	Tomy
Madden NFL	American Football	EA
Martha Stewart	Unbekannt	Majesco
Marvel Super Hero Squad Infinity Gauntlet	Action	THQ
Mobile Suit Gundam	Action	Namco Bandai
Naruto Shippuden	Action	Tomy
Ninja Gaiden	Action	Tecmo Koei
Pac-Man and Galaga	Geschicklichkeit	Namco Bandai
Pro Evolution Soccer	Fußball	Konami
Puss N Boots	Unbekannt	THQ
Saint's Row: Drive-By	Action	THQ
Shin Megami Tensei	Rollenspiel	Atlus
Shin Megami Tensei: Devil Survivor	Rollenspiel	Atlus
Shin Megami Tensei: Persona	Rollenspiel	Atlus
Sonic the Hedgehog	Jump & Run	SEGA
Super Monkey Ball	Geschicklichkeit	SEGA
Super Robot Taisen	Strategie	Namco Bandai
The Penguins of Madagascar	Jump & Run	THQ
WonderWorld Amusement Park	Geschicklichkeit	Majesco
VS Robo	Unbekannt	Rocket

GEPLANTE 3DS-RETRO-NEUAUFLAGEN

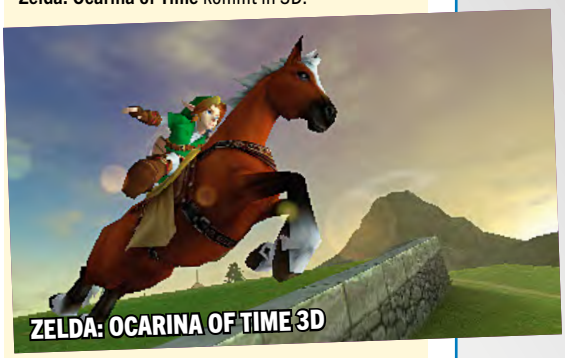
Die hier aufgeführten Spiele wurden in Form eines Trailers gezeigt. Dabei handelt es sich um altbekannte Retro-Spiele vom NES und Super Nintendo, die auf dem 3DS neu aufgelegt werden – zum Beispiel mit zusätzlichen 3D-Effekten oder erweiterten Inhalten. Denkbar ist, dass diese Spiele zum Download angeboten werden, vergleichbar mit der jetzigen Virtual Console (im Gegensatz zu **Ocarina of Time**, **Star Fox** und **Paper Mario**, die vermutlich als Vollpreistitel in den Handel gelangen).

TITEL	GENRE	HERSTELLER
Castlevania	Action-Adventure	Konami
Kid Icarus	Action-Adventure	Nintendo
Mario Bros.	Geschicklichkeit	Nintendo
Mega Man 2	Action	Capcom
Metroid	Action-Adventure	Nintendo
Mystery of Murasame Castle	Action	Nintendo
Smash Ping Pong	Geschicklichkeit	Nintendo
Super Mario Bros.	Jump & Run	Nintendo
Tennis	Sport	Nintendo
The Legend of Zelda	Action-Adventure	Nintendo
Urban Champion	Beat 'em Up	Nintendo
Yoshi's Island	Jump & Run	Nintendo

DAS WÜNSCHT SICH DIE REDAKTION

Thomas: Wäre es nicht genial, wenn die **Tetris**-Blöcke auf Nintendos neuer Wunderkonsole in feinstem 3D vom Himmel purzeln würden? Der Spieler könnte dann förmlich fühlen, wo die Klötze landen. Ich bin sehr gespannt, wie sich ein Puzzler wie **Tetris** oder mein geliebtes **Blockout** in 3D spielen würde. Auch ein tragbares **Grand Theft Auto** wäre ebenfalls eine feine Sache, denn der 3D-Effekt könnte hier sehr schön zur Geltung kommen. Dank Slide-Pad ließe sich die Spielfigur auf dem Nintendo 3DS zudem noch präziser steuern, als wir es von den bisherigen DS-Modellen kennen.

Christoph: Shigeru Miyamoto hat in einem Interview mit dem Nachrichtenmagazin Spiegel Online bereits angedeutet, dass sein Meisterwerk **Super Mario 64** stark von der 3D-Technik profitieren würde. Man stelle sich vor, wie Mario mit seiner Flugkappe über den Horizont schwebt und jede Münze aus dem Bildschirm regelrecht herausragt. Wahnsinn ... aber noch ist das lediglich Träumerei! Doch meinen größten Wunsch hat Nintendo bereits erfüllt, der Nintendo-64-Kult-Hit **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** kommt in 3D!



Sebastian: Ich wünsche mir für die kommenden Nintendo-3DS-Spiele, dass sie sich nicht allzu sehr auf dem 3D-Effekt ausruhen. Eindrucksvoll Objekte vor unseren Augen schweben zu lassen, ist mit dem 3DS nicht schwer. Das Ganze aber passend in ein tolles Spiel einzubauen – und zwar so, dass es nicht aufgesetzt wirkt – ist sicherlich nicht einfach. Ich denke da mit Grausen an viele der aktuellen 3D-Kinofilme, bei denen immer wieder ganz plumpe Effekt-Szenen eingebaut sind, die ganz massiv auf 3D setzen. In jedem zweiten 3D-Film gibt's 'ne Achterbahnfahrt. Wie langweilig, wie vorhersehbar! Ich fände es also toll, wenn die Kreativen in der Spielebranche erfinderischer mit der Technik umgehen und uns Spielideen servieren, die wir uns jetzt noch nicht einmal erträumen.

Wii

GESPIELT N-ZONE

SCREEN-INFO

Auf dieser Doppelseite zeigen wir überwiegend Screenshots, die ihr noch nicht aus der letzten N-ZONE kennt. Sie stellen **The Legend of Zelda: Skyward Sword** im 16:9-Breitbildformat und in 480p-Auflösung dar. Die Grafik wirkt originalgetreu, nicht nachträglich bearbeitet.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2011

THE LEGEND OF ZELDA SKYWARD SWORD

Text | Christoph Kraus

Nach der hektischen E3 durften wir das neue Wii-Zelda endlich in Ruhe ausprobieren – und es spielt sich besser denn je!

Noch vor einigen Jahren lag zwischen den Veröffentlichungsterminen zweier **Zelda**-Episoden ein gefühltes Lichtjahr. Neuerdings serviert uns Nintendo einen neuen Teil nach dem anderen. Und weil die erhöhte Frequenz nichts an der hohen spielerischen Qualität ändert, kann uns das nur recht sein. Acht veröffentlichte **Zelda**-Abenteuer im Zeitraum von zehn Jahren sind uns schließlich lieber, als wenn es bei einem einzigen bleibt! Bei Nintendo in Frankfurt durften wir das nächste Wii-Epos genüsslich anspielen, fernab des Messetrubels, der auf der E3 herrschte. Wie funktioniert die Verwendung von Pfeil und Bogen, Bombe und Peitsche im Detail?

Achtet auf die Scheren dieses Skorpions! Wenn sie horizontal geöffnet sind, trefft ihr sie mit einem vertikalen Hieb eures Schwerts.

Alles im Griff?

Man merkt dem Spiel an, dass es den MotionPlus-Adapter zwingend voraussetzt. Sehr deutlich wird dies, wenn Link sein Schwert auspackt: Anders als bei den bisherigen **Zelda**-Episoden, wo es völlig unerheblich war, wie Link sein Schwert schwingt, hat die Haltung diesmal erheblichen Einfluss auf den Spielverlauf. So gibt es beispielsweise fleischfressende Pflanzen, die ihr Maul entweder horizontal oder vertikal aufsperren. Je nachdem, wie ihre Futterluke gerade geöffnet ist, attackiert ihr sie mit den passenden Schwerthieben. Auch der Endgegner der Demo – ein Riesenskorpion mit zwei Scheren, die ebenfalls in verschiedene Richtungen zeigen – muss auf diese Weise geplättet werden. Diese feinfühligen Bewegungen könnte die Wii-Hardware ohne

den MotionPlus-Stecker niemals so rasch und so präzise erfassen.

Bomben-Präzision?

Sehr gut zeigt sich der Vorteil in puncto Präzision auch, wenn Link die Bombe auspackt. Haltet ihr die Fernbedienung zufällig gerade in Richtung Boden, schlägt euch das Spiel via Texteinblendung vor, die Bombe zu rollen. Ihr müsst dann nur noch einen kräftigen Ruck mit eurer Hand ausführen. Ist der Controller allerdings nach oben gerichtet, wird auch diese Halteposition erkannt. Ihr bekommt dann den Vorschlag, die Bombe zu werfen. Selbst diese Geste geht ganz locker vonstatten, vergleichbar mit der Handbewegung, die man beim Fußball-Einwurf vollführt. Einen Tick mehr Körpereinsatz erfordern Pfeil und Bogen. Um das Gespann gegen seine Gegner einzusetzen, müsst ihr erst einmal das Nunchuk ein Stück zurückziehen – diese Geste symbolisiert die Hand, die den Bogen spannt.

Eine Frage der Haltung

Viele Leser fragten uns danach, ob man **Skyward Sword** auch im Sitzen spielen kann. Wir geben Entwarnung: Ja! Es ist freilich eleganter, Pfeil und Bogen stilecht im Stehen zu benutzen, und es stärkt gewiss auch die Spielerfahrung, doch selbst in Lümmelhaltung auf dem Sofa ergeben sich keine Probleme in Sachen Handhabung. Das zeigt sich schon allein darin, dass der Einsatz der Schleuder im neuen Wii-**Zelda** ganz ähnlich funktioniert wie in den Serienvorgängern – lediglich mit dem kleinen, aber feinen Unterschied, dass man neuerdings mit der Wii-Fernbedienung seine Ziele anvisiert.

Pustefix mal anders

Niemand erwartet von der **Zelda**-Serie einen realistischen Spielablauf à la **Die Sims**, wo man seine Figuren mit Speis und Trank versorgen oder sie auf die Toilette geleiten muss. Trotzdem haben sich die Entwickler von Nintendo eine Besonderheit einfallen lassen, die uns richtig gut gefällt: die Ausdauer-Anzeige! Während man in der Vergangenheit alle paar Sekunden auf die A-Taste hämmerte, damit Link einen Purzelbaum hinlegt, der sein Lauftempo dezent beschleunigt, bekommt man jetzt eine etwas elegantere Lösung geboten: den Sprint! Denn Link zieht auf Knopfdruck eine grüne Energieleiste hinter sich her, die euch verrät, wie es um sein Durchhaltevermögen bestellt ist. Wer also durch die Tempel flitzt, als würde Link zum Sommerschlussverkauf rennen, der sieht bald, wie der abgehetzte Link keucht und nur noch träge vorwärtsschlappt. Natürlich ist diese Phase nur von kurzer Dauer, alles andere wäre auch nervig. Wer will schließlich einen ausgepowerten Helden spielen? Na also!

Der Einsatz von Pfeil und Bogen funktioniert genauso elegant wie bei **Wii Sports Resort**. Im Stehen spielt es sich natürlich am besten.

Diesen Käfer steuert ihr mit der Wii-Fernbedienung über den Horizont, nicht per Analogstick – dank MotionPlus mit hoher Präzision.

Kontroverser Grafikstil

Nach wie vor skeptisch beäugen die **Zelda**-Fans den Grafikstil von **Skyward Sword**. Vielen ist er zu bunt, manchen zu sehr an **The Wind Waker** angelehnt – selbst nachdem klar wurde, dass es selbstverständlich auch düstere Abschnitte geben wird. Wir meinen, dass das neue Wii-**Zelda** in Bewegung viel Dynamik ausstrahlt und Links Schwerthiebe dank starker Lichteffekte gut zur Geltung kommen. Man muss allerdings bedenken, dass das Action-Adventure frühestens Anfang 2011 in den Handel kommt. Vor diesem Hintergrund ist es gut möglich, dass die Entwickler noch den einen oder anderen Tempel verdunkeln, weil der Stil nicht bei allen Spielern gleich großen Anklang findet. Doch egal, wie Links Welt am Ende aussehen wird: Wir wünschen uns einfach nur ein gutes **Zelda**. Nicht mehr, aber auch nicht weniger! ■

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Die Schwerthiebe sind ein Geniestreich“

Die Absicht der Entwickler ist klar: Kein komplett neues **Zelda**-Abenteuer, das alle Spielelemente aus den Vorgängern gehörig umkrempelt, soll es werden, sondern ein spielerisch eingängiges, anspruchsvolles, rätselintensives Action-Adventure. Die Experimente mit dem MotionPlus-Adapter hätten schiefgehen können, wenn sich **Skyward Sword** von der Erfolgsformel der übrigen **Zelda**-Teile verabschiedet hätte – aber das ist glücklicherweise nicht der Fall! Die Steuerung bietet Vorzüge, die es vorher noch nicht gab, und über den etwas eigenwilligen Grafikstil lässt sich zwar streiten, aber er passt gut ins Gesamtbild des neuen **Zelda**-Epos.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

Genre: Sport | Entwickler: Square Enix | Hersteller: Nintendo | Termin: 2011

MARIO SPORTS MIX

Text | Christoph Kraus

Vier gewinnt? Wir nehmen alle Sportarten der Mario-Sportspielmischung unter die Lupe.

SCREEN-INFO

Vorbildlich! Die Bilder stammen direkt aus dem Programmcode der Entwickler von Square Enix und bilden **Mario Sports Mix** daher originalgetreu ab. Die Auflösung bestätigt: So wie auf dieser Doppelseite sieht das Spiel letztlich auch in echt aus.

BASKETBALL

EINSCHÄTZUNG:

Man merkt **Mario Sports Mix** deutlich an, dass es von Square Enix stammt, den Machern von **Mario Slam Basketball** für Nintendo DS. Die Spielfiguren sind in beiden Spielen sehr ähnlich gestaltet, das actionbetonte Gameplay ist auf der Wii sogar noch einen Tick rasanter. Ein Team besteht aus drei Mannen, sodass bis zu vier Spieler vor einer Wii-Konsole gleichzeitig gegeneinander antreten. Die Steuerung der übrigen Korbjäger übernimmt der Computer. Gelaufen wird mit dem Analogstick des Nunchuks, gepasst mit der A-Taste, für Sprünge und Korbwürfe lupft ihr die Wii-Fernbedienung jeweils nach oben. Es liegt zwar nahe, jetzt zu glauben, der MotionPlus-Adapter würde unterstützt, aber das trifft nicht zu: Die Wii erkennt immer nur, ob ihr eine Bewegung ausführt, aber nicht, mit welcher Intensität ihr die Fernbedienung schüttelt. Dafür entschädigt eine Handvoll Spezialmanöver, die jede Figur ausführen kann – allerdings nur, wenn sie oft genug bestimmte Sterne eingesammelt hat. So besetzt Luigi auf Knopfdruck das Netz des Basketball-Korbs, um seinen Rivalen den Slam-Dunk zu verhageln. Wir empfanden die Basketball-Disziplin beim Probespielen zwar als spaßig, aber das ziemlich simple Gameplay könnte sich möglicherweise rasch verbrauchen. Gut gefielen uns die auf dem Spielfeld verstreuten Gegenstände. So kommt beim Slammen ein Hauch an Schadenfreude auf, wenn man seinen Mitspieler kurz vorm Sprung mit einem gezielten Koopa-Panzer oder einer Bananenschale abbremst.

HOCKEY

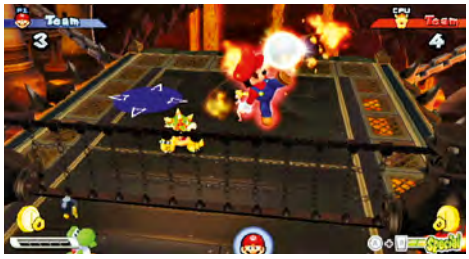
EINSCHÄTZUNG:

Diese Sportart konnten wir noch nicht selbst anspielen, aber sie erinnert an die gleichnamige Traumdisziplin in **Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen**. Wir begrüßen es, dass neuerdings auch Strandhockey gespielt werden kann – das kommt der Abwechslung zugute. Die Perspektive ist hier so ausgerichtet, dass das Bild immer nur von oben nach unten und umgekehrt scrollt – es geht also sehr übersichtlich auf dem Feld zu. Abermals treten bis zu vier Spieler gleichzeitig gegeneinander an, die beim Passen gut miteinander harmonieren sollten, um ordentliche Treffer zu erzielen. Denn bei allen Disziplinen von **Mario Sports Mix** sind hohe Punktezahlen angesagt: Eine sichere Führung gibt es nicht – selbst wenn ein Spieler 4:0 zurückliegt, hat er noch Chancen, den Sieg einzuheimsen – Power-ups machen's möglich. Wir konnten übrigens bereits beobachten, dass die Palma-Bewohner aus **Super Mario Sunshine** – wie schon in **Mario Wii** – als Publikum in Erscheinung treten. Auch Miis haben wir im Hintergrund gesichtet. Auf die Sportart Eishockey freuen wir uns übrigens am meisten, da die spielerischen Möglichkeiten hier am größten sind. Wenn Square Enix nur ansatzweise den Spaßfaktor von **Mario Strikers Charged** aufs Hockeyfeld überträgt, steht uns ein formidables Partyspiel ins Haus.

VOLLEYBALL

EINSCHÄTZUNG:

Hier kommt die zweite Sportart, die wir persönlich anspielen durften. Beim Volleyball bewegt man seine zwei Teamspieler zumeist vertikal auf und ab – horizontale Kameraschwenks gibt es in der herkömmlichen Spielvariante nicht, nur auf Donkey Kongs Spielfeld. Das Spielprinzip ist sogar noch einen Tick simpler als beim Basketball: Ihr baggert oder pritscht einen Volleyball durch Schütteln der Wii-Fernbedienung an euren Mitspieler weiter, dieser reicht ihn danach noch einmal weiter … und beim dritten Schlag schmettert ihr dann automatisch übers Netz. Was in der Theorie simpel klingt, ist in der Praxis aber gar nicht so leicht, da ihr unbedingt die richtige Zeit bis zum Sprung abwarten müsst, ehe ihr den Volleyball übers Netz pfeffert. Ebenso wie bei allen anderen Sportarten erwarten euch auch bei dieser Disziplin Power-ups, die euch einen Vorteil im Spiel verschaffen. Dazu stehen verschiedene Spielfelder zur Auswahl, etwa der Bowser-Boulevard, in dem es nicht nur gute Power-ups gibt, sondern auch heimtückische Items, die euch selbst benachteiligen. Die Probespiel-Partie hinterließ bei uns einen guten Eindruck. Witzig ist vor allem, dass wir unsere Nintendo-Helden diesmal ausnahmsweise mal bei einer etwas anderen Freizeitgestaltung erleben, nicht immer beim Kart-Fahren oder Party-Feiern.



VÖLKERBALL

EINSCHÄTZUNG:

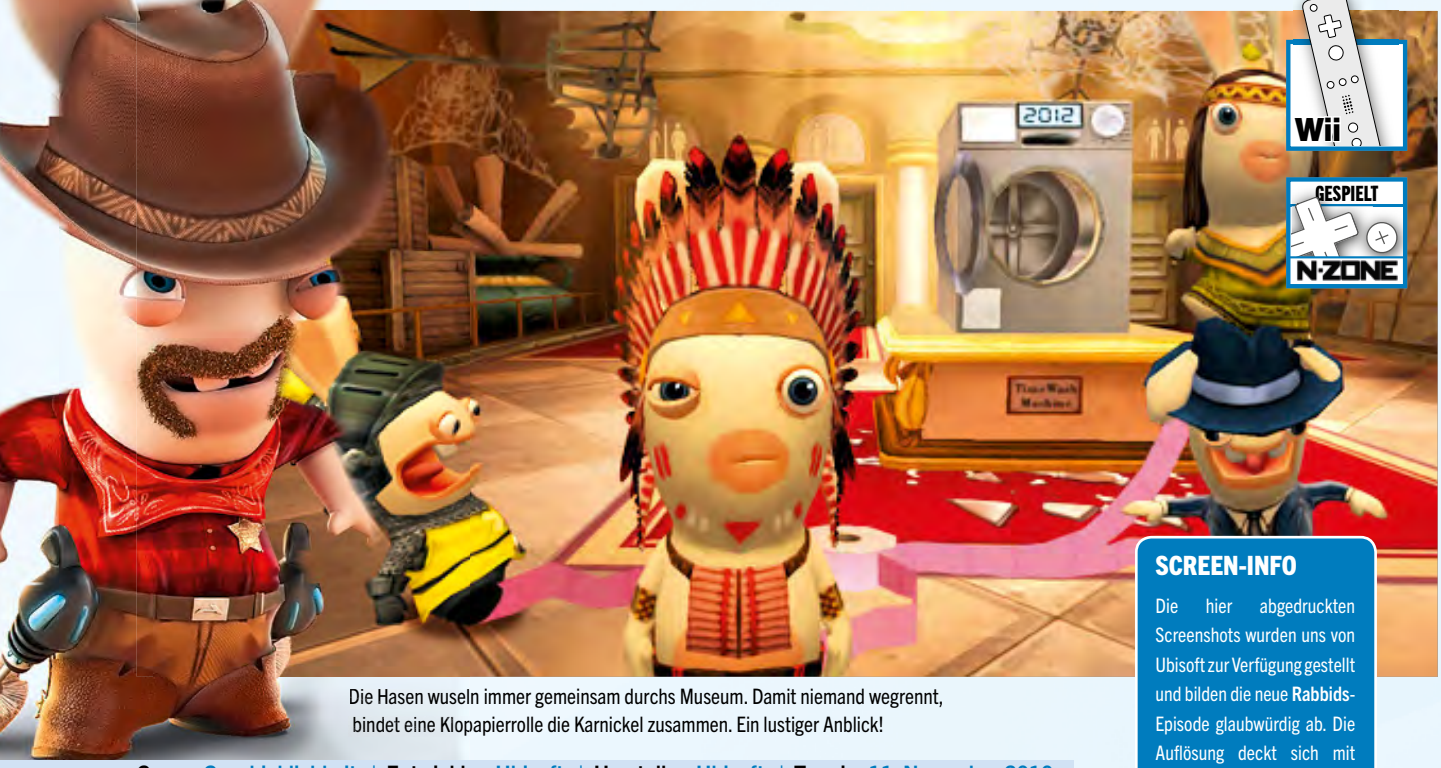
Beim Völkerball geht es ähnlich turbulent her wie bei den übrigen Sportarten. Ihr absolviert wie beim Basketball spannende 3-gegen-3-Partien. Dass mehrere Arenen zur Auswahl stehen, dürfte der Abwechslung definitiv zugutekommen. Mit Bananenschalen, grünen Schildkrötenpanzern und weiteren raffinierten Items hindert ihr eure Gegner in dieser Disziplin daran, Treffer am laufenden Band zu erzielen. Wir durften Völkerball zwar noch nicht Probe spielen, aber wir rechnen fest mit einer spaßigen Sportart, die vermutlich ebenso wie Basketball durch Fuchteleinlagen gesteuert wird, aber wahrscheinlich seltener Schüttelkommandos erfordert.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Weder Sportsimulation noch Minispielsammlung?"

Es ist nicht klar, ob die vier Sportarten einst als einzelne Spiele herauskommen sollten, dann aber als Sammlung gebündelt wurden – eben weil es den Disziplinen an Komplexität mangelt. Aber als Kombination funktionieren Hockey, Basketball, Völkerball und Volleyball überraschend gut. Weshalb bloß setzt Nintendo bloß für präzisere Manöver nicht den MotionPlus-Adapter ein? **Mario Sports Mix** hat definitiv das Zeug zum Party-Klassiker – aber es muss sich erst zeigen, ob für Einzelspieler genügend Motivation in der Sportspielmischung steckt.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10



Die Hasen wuseln immer gemeinsam durchs Museum. Damit niemand wegrennt, bindet eine Klopapierrolle die Karnickel zusammen. Ein lustiger Anblick!

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** 11. November 2010

SCREEN-INFO

Die hier abgedruckten Screenshots wurden uns von Ubisoft zur Verfügung gestellt und bilden die neue **Rabbids**-Episode glaubwürdig ab. Die Auflösung deckt sich mit den Fähigkeiten der Wii und auch die Perspektiven stimmen mit dem tatsächlichen Gameplay überein.

RAVING RABBIDS: DIE VERRÜCKTE ZEITREISE

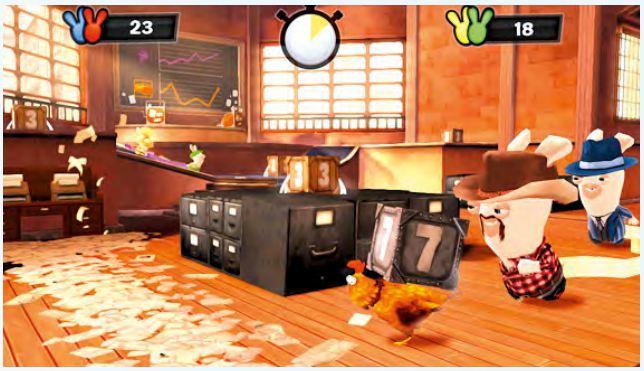
Text | Christoph Kraus

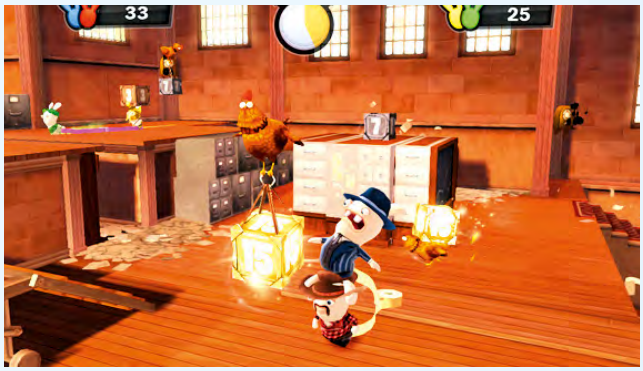
Diese Hasen sind einfach sooooo doof. Jetzt drehen sie den Uhrzeiger zurück und reisen in die Vergangenheit!

Mario hat's ausprobiert – in **Mario's Time Machine** auf dem Super Nintendo. Link gleich zweimal, nämlich in seinen beiden N64-Hits **Ocarina of Time** und **Majora's Mask**. Und der persische Prinz genauso, und zwar zum ersten Mal in **Prince of Persia: The Sands of Time**. Die Rede ist vom Zeitreisen. Die verrückten Ubisoft-Hasen wollen natürlich auch beim Thema Vergangenheitstrip mitreden und drehen jetzt ebenfalls an der Uhr: In ihrem neuen, mittlerweile vierten Wii-Abenteuer ziehen sie sich historische Klamotten an und machen einen auf Napoleon, Mumie, Musketier oder Steinzeitmensch. Mann, sind die doof – die hätten doch auch in die Zukunft reisen können, um den Nintendo 3DS schon jetzt zu testen!

Reif fürs Museum?

Im Mittelpunkt der äußerst verrückten Reise durch die Zeit steht ein historisches Museum, in dem die Hasen gemeinsam ihr Unwesen treiben. Das Interessante an der Sache ist, dass alle Karnickel – je nach Anzahl an Mitspielern also zwischen einem und vier – immer gleichzeitig durch die Räume wuseln. Und damit bloß niemand in einen anderen Bildschirmbereich ausbüxt, sind sämtliche Hasen durch Klopapier (!) miteinander





Wer liefert mehr Kisten am Zielpunkt ab als seine Konkurrenten? Eure Mitspieler, die sich im selben Team wie ihr befinden, könnt ihr sogar huckepack nehmen. Wenn da bloß nicht diese vermaledeiten Hühner wären …

Diddy Kong Racing lässt grüßen: Die Rennspiel-Einlagen erinnern an das Nintendo-64-Rennspiel von 1997, aber ihr haltet Wii-FB und Nunchuk wie ein Lenkrad.

verbunden. Das sorgt einerseits für Übersicht, andererseits auch für ein bisschen Chaos, da sich alle Spieler verständigen müssen, wohin die Truppe als Nächstes marschiert. Wir haben zuerst ein Minispiel aufgesucht, das dezent an den N64-Renner **Diddy Kong Racing** erinnert. Die vier Möhrenschlemmer sitzen an Bord eines Flugzeugs, durchqueren möglichst ohne Kollision enge Straßenschluchten und versuchen dabei, alle Röhren zu passieren, um so einen kurzzeitigen Geschwindigkeitsschub zu erlangen. Gesteuert wird, wie es sich für ein zünftiges Wii-Minispiel gehört, mit Wii-FB und Nunchuk, die wie ein Lenkrad gehalten werden. Uns hat's Spaß gemacht und die Steuerung war präzise genug, um allen Hindernissen gekonnt auszuweichen.

Dirigent mal anders

Als Nächstes wagten wir uns an eine Unterrichtsstunde in Sachen Musik: Die Rabbids stehen in dieser Disziplin auf vier Klaviertasten und der Spieler bestimmt durchs Neigen der Fernbedienung, in welcher Tonlage die verrückten Viecher singen. Zur Melodie bekannter Gassenhauer (etwa „The Final Countdown" von Europe) trällern die vier Hasen also – mal abwechselnd, mal gemeinsam oder in einer Mischung aus beidem – die angezeigten Töne nach und am Ende wird bewertet, wer dem musikalischen Vorbild am besten gerecht wird. Nett, lustig, in sich stimmig!

Vier Hasen räumen auf

Weil wir von den Minispielen nicht genug kriegen konnten, zeigte Ubisoft in einem Hinterzimmer exklusiv ein Minispiel, das nur ausgewählten Magazinen vorgeführt wurde – die N-ZONE war dabei. Darin bahnten sich die Hasen, die sich inmitten eines Felsgebildes tummelten, durch Rüttler den Weg ins Tal. Doch aufgepasst, jeder zerstörte Stein gibt unterschiedlich viele Punkte, daher lohnt es sich, nach wertvollen Zehnerblöcken Ausschau zu halten und Felsen, die nur ein einziges Pünktlein geben, links liegen zu lassen. Und: Die Entwickler verrieten uns, dass MotionPlus für bestimmte Spiele unverzichtbar sein wird! Doch der Vorteil gegenüber Leuten, die den Adapter nicht besitzen, soll überschaubar bleiben – man will schließlich keine Kunden verärgern, indem man diese vom Ausprobieren mancher Minispiele ausgrenzt. Zu guter Letzt wollten wir wissen, wie der angekündigte Online-Modus funktioniert. In der Befürchtung, lediglich Ranglisten serviert zu bekommen, erwarteten wir nicht allzu viel, doch die Antwort der Ubisoft-Vertreterin überraschte uns: **Raving Rabbids: Die verrückte Zeitreise** soll tatsächlich Minispielduelle via Wi-Fi Connection bieten. Da würden wir doch am liebsten schon jetzt die Uhrzeiger vordrehen und das Museum aufmischen! ■

Achtet auf die Leiste im Hintergrund! Je nachdem, wo sich der Balken befindet, neigt ihr die Wii-Fernbedienung in einem anderen Winkel.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Ein vollwertiges Rabbids-Abenteuer?"

Nicht alle Spieler werden gleichermaßen Gefallen an der verrückten **Raving Rabbids**-Zeitreise finden. Zu oft gab es bereits vergleichbare Minispielsammlungen für die Wii, zu wenige Innovationen bietet der neue Teil auf den ersten Blick. Doch die nächste Hasen-Episode strotzt vor Einfallsreichtum, schon allein die Erkundung des Museums entpuppt sich als überraschend witzig. Die Tatsache, dass die Karnickel abermals ihre Verwandlungsfähigkeit unter Beweis stellen und etwa als Napoleon, Neandertaler oder Cowboy auftreten, unterstreicht den hohen Humorgehalt des Spiels. Aber ob auch Einzelspieler lange damit Spaß haben?

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO

Die hier abgebildeten Screenshots stammen aus EAs offiziellem Presse-Material. Teilweise sind die Bilder zwar höher aufgelöst, als es die Wii überhaupt darstellen kann, doch können wir uns gut vorstellen, dass das fertige Spiel in etwa wie auf den Screenshots aussehen wird.

Genre: Simulation | **Entwickler:** The Sims Studio | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** Herbst 2010

DIE SIMS 3

Text | Anne Schmiedl

Ab Herbst heißt es auch auf Wii und DS: Schaffe, schaffe, Häusle baue!

Schon über zehn Jahre lang treiben die Sims ihr Unwesen auf den Computern dieser Welt. Es wirkt fast, als wollte EA dieses Jubiläum nun gebührend feiern, denn im Herbst wird der dritte **Die Sims**-Teil erstmals auch auf diversen Konsolen sowie auf Nintendos Handheld erscheinen.

Exklusive Inhalte

Zum großen Teil bleibt das Spielprinzip von **Die Sims 3** dem bekannten Schema aus den PC-Vorgängern treu: Ihr erstellt die Figuren des Spiels, die sogenannten Sims, frei nach eurem Belieben und verseht sie mit einer passenden Persönlichkeit. Aussehen und Charaktereigenschaften eurer virtuellen Schützlinge liegen dabei völlig in eurer Hand – ihr entscheidet also, ob eure Sims romantisch, böse, kleptomanisch veranlagt oder eine Mischung aus alledem sind. Auch die Umgebung, in der die fertiggestellten Sims schließlich ihr Leben führen, wird durch euren Geschmack entscheidend geprägt. Ebenso bestimmt ihr den weiteren Lebensweg der Miniaturpersönlichkeiten, beispielsweise ob sie zukünftig Profi-Diebe, Rockstars oder gar Weltherrscher werden, ob sie schließlich ihr Glück finden oder ob ihr Alltag im Chaos versinkt. Besonders aufregend finden wir, dass Hersteller EA uns Wii-Besitzern einige exklusive Inhalte spendiert, welche die PS3- und Xbox 360-Varianten des Spiels nicht beinhalten werden. Dabei handelt es sich um ein Areal am Meer, das neue Einwohner, Merkmale, Wetter und Karrieren für Fans von Nintendos Heimkonsole bereithält.

Ein Hauch von Esoterik

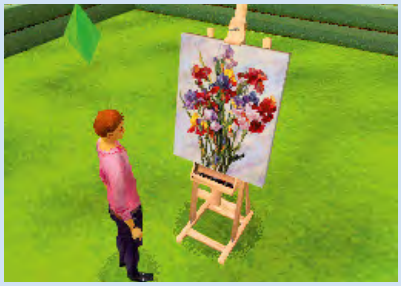
Neu im Vergleich zu den Vorgänger-Titeln sind die sogenannten Karma-Kräfte, die ihr nach dem

Nur für Wii-Besitzer: Nintendo-Fans dürfen sich freuen, denn das Spiel hält einige exklusive Inhalte für sie bereit, darunter auch ein Areal am Meer.

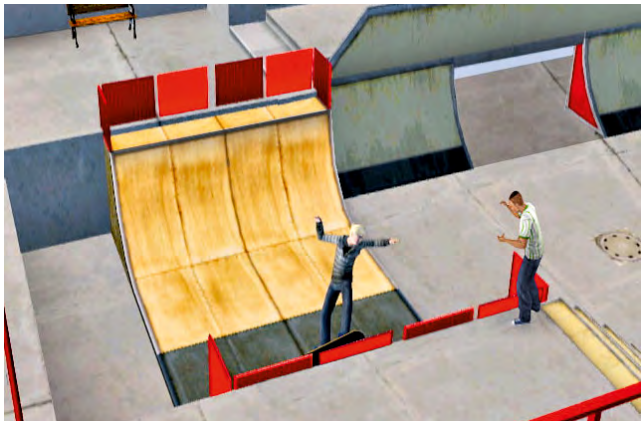
Ausdrucksstarke Zeitgenossen: Die Bewohner eurer Sims-Welt lassen gerne bei jeder Gelegenheit ihren Emotionen freien Lauf. Selbst wenn es um Kühlschränke geht.

DIE SIMS 3 AUF DEM NINTENDO DS

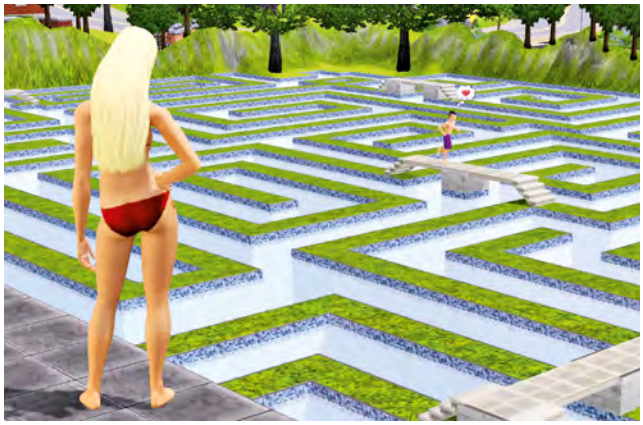
Auch auf dem DS dürft ihr eure eigenen Sims erschaffen und sie mit Persönlichkeit ausstatten, um schließlich ihr Leben zu beobachten und zu beeinflussen. Die Steuerung des Spiels nutzt dabei die Touchscreen-Funktion des Nintendo-Handhelds: So legt ihr bei der Charaktererschaffung zum Beispiel die Gesichtsmerkmale eurer Figuren durch den Einsatz des Stylus fest.



Wie das Leben so spielt: Nicht nur auf Nintendos Heimkonsole, auch auf dem DS seid ihr bei allen Alltagssituationen eurer Sims hautnah mit dabei.



Tony Hawk war gestern: Die Sims sind wahre Multitalente, die jeden Lebensbereich erobern. Auch Skateboarding gehört zu ihren Freizeitbeschäftigungen.



Ausgefallene architektonische Leistungen: Wie von den PC-Vorgängern gewohnt, sind eurer Kreativität bei **Die Sims** keinerlei Grenzen gesetzt.

Freischalten auf die Bewohner eurer virtuellen Stadt anwendet. Ihr kontrolliert das Wetter, den Tod und weitere interessante Features. So lasst ihr die virtuellen Figuren nach Belieben von Außerirdischen entführen oder aber ihr gewährt ihnen Liebesglück durch die Karma-Kraft des Liebeskupplers. Allerdings solltet ihr vorsichtig mit diesen mächtigen Fähigkeiten umgehen und euch gut überlegen, ob ihr sie einsetzt oder nicht, denn sie können auch unerwartete Folgen haben und negativ auf euch zurückfallen.

Geteiltes Vergnügen

Neben der Aufsicht und Gestaltung des Lebens eurer Sims erwarten euch im Spielverlauf eine Menge Herausforderungen. Wenn ihr diese erfolgreich abschließt, verdient ihr euch damit neue Gebäude, zusätzliche Objekte sowie verschiedene Sehenswürdigkeiten. Ein weiteres Highlight stellt der Koop-Modus des neuesten **Die Sims**-Ablegers dar: Zum ersten Mal ist es möglich, zusammen mit Freunden die virtuelle Welt der Spielfiguren auf den Kopf zu stellen! Ein Freund steigt dabei in euer Spiel mit ein und übernimmt die Rolle eines Gartenzwerges, der die Sims entweder wohlwollend unterstützt oder aber ihnen Steine in den Weg zum Glück legt. Am neuen Besondere-Momente-Modus nehmen sogar bis zu vier Spieler teil und wetten auf die wichtigsten Ereignisse im Leben der Sims. Dadurch verdient ihr euch nicht nur Punkte sondern auch spezielle Belohnungen. ■

Verliebt, verlobt, verheiratet: Ob eure virtuellen Schützlinge den Weg in eine glückliche Beziehung finden oder nicht, bleibt völlig euch überlassen.

MEINUNG ● ANNE SCHMIEDL

„Ist die Reihe auch auf der Konsole erfolgreich?“

Wer hätte gedacht, dass die virtuelle Lebenssimulation einmal den Sprung auf Wii und DS vollführen würde? Die bislang bekannten Informationen zu den Konsolenablegern des ursprünglichen Computerspiels sind durchaus spannend: Aufregende Karma-Kräfte, ein exklusives Strandgebiet für Wii-Besitzer sowie die Möglichkeit, gemeinsam mit Freunden im Leben der Sims allerlei Schabernack zu verursachen, lassen uns schon einem ersten Test entgegenfiebern. Ob das Prinzip allerdings genauso gut funktioniert wie auf dem Computer oder ob uns eine abgespeckte Version des Originals ins Haus steht, bleibt abzuwarten.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Arachnophobie? Angst vor Spinnen solltet ihr besser nicht haben, denn die fiesen Krabbeltiere lauern darauf, eurem Protagonisten den Garaus zu machen.

SCREEN-INFO

Die Screenshots stammen direkt aus der uns vorliegenden Vorabversion des Spiels. Da dieses erst im Herbst erscheint, sind bis dahin durchaus noch Änderungen seitens der Entwickler möglich!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Hudson Soft | **Hersteller:** Konami | **Termin:** Herbst 2010

DER SCHATTENLÄUFER
UND DIE RÄTSEL DES DUNKLEN TURMS

Text | Anne Schmiedl

Innovativ und wunderschön: Lasst euch von diesem aufregend ausgefallenen Spielprinzip in eine komplett neue Welt entführen!

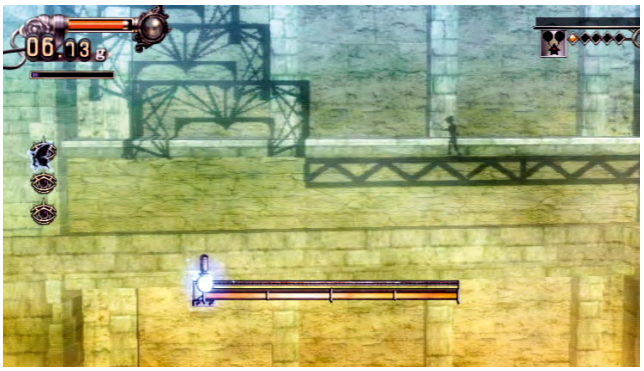
Ein riesiger Turm steht mitten im Land. Ganz oben, in schwindelerregender Höhe, ist ein junger Mann gefangen. Eine schwarze Gestalt mit glühend roten Augen bewegt sich langsam auf ihn zu, in ihren Händen ein furchterregendes Schwert. Der Hieb damit scheint im ersten Augenblick sein Ziel verfehlt zu haben, doch dann sinkt der Schatten (!) des Jugendlichen in sich zusammen, wird von der dunklen Figur fortgezerrt und vom Turm geworfen!

Mysteriöse Ereignisse

Nach diesem beeindruckenden Intro schlüpft ihr in die Rolle des herrenlosen Schattens und erwacht in einiger Entfernung des Schauplatzes der bisherigen Vorkommnisse. Zudem befindet ihr euch nun in Begleitung einer kleinen Fee namens Spangle. All eurer Erinnerungen beraubt, macht ihr euch auf den Weg zur Spitze des mysteriösen Turms, um euren menschlichen Körper wiederzufinden. Die Atmosphäre des Spiels ist durchweg stimmig: Die Grafik ist wunderschön gestaltet, die Musik unaufdringlich und dennoch stellenweise leicht bedrohlich. Auch das Interface sorgt dafür, dass ihr sofort komplett in die Spielwelt abtaucht, denn es wird nur bei Feindkontakt oder Betätigung eines Knopfes eingeblendet. Ansonsten verschwindet es und ihr habt damit freie Sicht auf die Umgebung.

Innovatives Spielprinzip

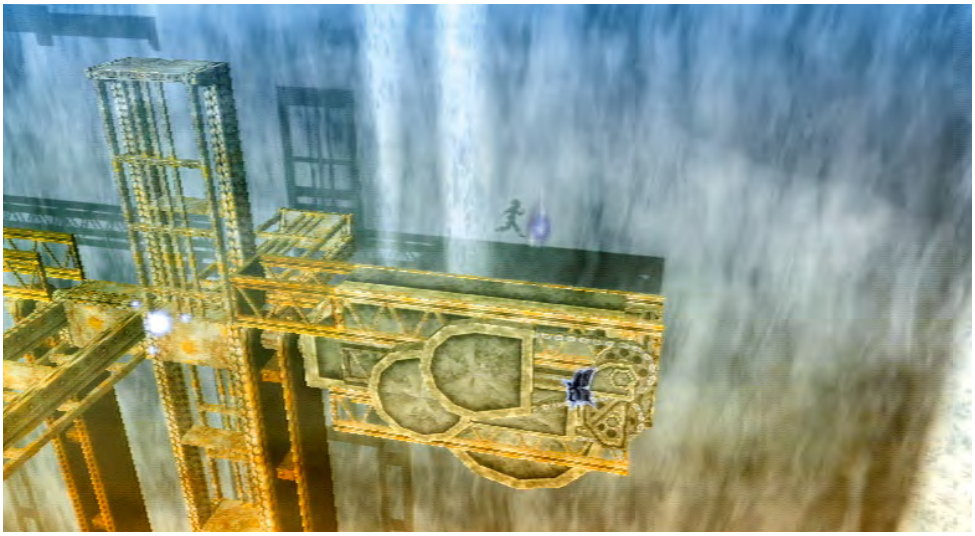
Nach dem packenden Einstieg führt euch **Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms** in den ersten Abschnitten langsam an die verschiedenen Funktionen des Spiels heran. Mit dem Nunchuk lenkt ihr eure Figur durch die Spielwelt, wäh-



Innovatives Gameplay: In einigen Abschnitten befindet sich ein verstellbarer Regler auf dem Bildschirm. Sobald ihr ihn verschiebt, verändert sich der Lichteinfall.

Kurze Exkursion: Zwischendurch findet ihr euch in Zwischenabschnitten wieder, die ihr nur durch schwarze Schattentore wieder verlassen könnt.

rend ihr mit der Wii-FB die Fee Spangle kontrolliert. Das Interessante dabei: Euer Protagonist läuft durchweg auf den Schatten anderer Objekte! Häufig endet euer Weg in vermeintlichen Sackgassen, wo euch Spangle zu Hilfe kommt: Im Gegensatz zum Helden des Spiels hat sie die Möglichkeit, auf stoffliche Dinge einzuwirken. Durch Druck auf die B-Taste erscheint ein leuchtender Kreis um die Fee, mit dem ihr die Umgebung absucht. Sobald ein Gegenstand in diesem Radius schimmert, nehmt ihr durch erneutes Betätigen der B-Taste jederzeit Einfluss auf ihn. Beispiel gefällig? Wenn sich vor euch ein gähnender Abgrund befindet, durchforscht ihr zunächst das Areal nach manipulierbaren Objekten. Sobald ihr etwa einen Kran in der Nähe gefunden habt, schwenkt ihr das Gerät mittels der Wii-FB in eine andere Richtung, wodurch sich logischerweise auch der Schatten des Krans verändert. Durch Verschiebungen in der materiellen Welt ergeben sich neue Schattenwege, auf denen euer Held im Spielverlauf voranschreitet. Das Ende eines jeden Spielabschnittes ist durch eine Schattenwand markiert, die erst passierbar wird, wenn ihr im jeweiligen Areal drei rote Monitoraugen gefunden und berührt habt.

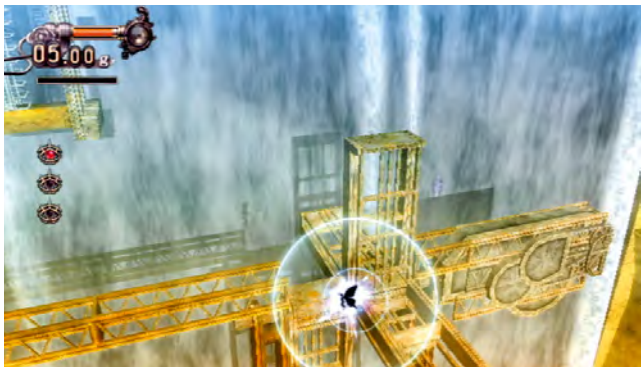


Ohne Gedächtnis: Der Protagonist leidet an Amnesie, das Einsammeln seiner blau leuchtenden Erinnerungen ist daher wichtig.

Dichte Atmosphäre: Die Grafik ist herrlich stimmig und vermittelt den Eindruck, sich direkt im Spiel zu befinden.

Spinnen und anderes Getier

Auch die Erinnerungen eures Schattens sind in der Spielwelt verteilt: Wenn ihr diese mit dem Z-Knopf aktiviert, legt der Protagonist an Gewicht zu. Je schwerer euer Held ist, desto mehr Angriffen hält er stand und schlägt sich so besser im Kampf gegen die zahlreichen Fieslinge des Spiels. Mittels eines Schwertes und des beherzten Drucks auf den B-Knopf wehrt ihr euch gegen die Schatten von Spinnen und anderen Bösewichtern. Das funktioniert allerdings nur, solange diese rot leuchtende Augen haben – blauäugigen Widerlingen macht euer treues Schattenschwert wenig aus, weswegen ihr sie auf anderem Weg ausschalten müsst. Zum Beispiel nutzt ihr die Verteidigungsanlagen des Turms, indem ihr sie durch eure Fee so manipuliert, dass sie sich gegen eure Widersacher wenden. An einigen Stellen erlaubt euch das Spiel außerdem, die Lichtquelle des jeweiligen Raums zu bewegen. Sobald ihr nun den Lichteinfall in einem Gebiet verschiebt, verändern sich auch die Schatten der Objekte. Auf diese Weise erschafft ihr neue Pfade auf dem langen und gefährlichen Weg zur Spitze des dunklen Turms. ■



Nützliches Helferlein: Fee Spangle erweist sich als praktisch, da sie Einfluss auf die materielle Welt nehmen kann. Mittels Tastendruck verschiebt sie verschiedene Objekte.

MEINUNG ● ANNE SCHMIEDL

„Da steht uns ein absolutes Highlight bevor!“

Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms bietet eine völlig neue Spielerfahrung, die ihr so garantiert noch nie erlebt habt. Die Idee, das Spiel auf die Ebene der Schatten zu verlegen und eben nicht in die materielle Welt, bringt allerlei innovative Möglichkeiten mit sich. Ob ihr nun eine Lichtquelle verschiebt oder Objekte in der stofflichen Ebene der Spielwelt manipuliert: Das Prinzip funktioniert äußerst gut, ist schnell erlernt und macht riesigen Spaß. Die stimmige Grafik und die unaufdringliche Musik im Hintergrund runden unsere sehr positiven Spieleindrücke perfekt ab.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

SCREEN-INFO
Die Screenshots stammen aus Warner Bros.' offiziellem Presse-Ordner und scheinen das Spiel realistisch darzustellen.

Genre: Action | **Entwickler:** WayForward | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive | **Termin:** September 2010

BATMAN THE BRAVE AND THE BOLD

Text | Anne Schmiedl

POW! BOOM! ZAK! Batman prügelt nun auch auf Nintendos Konsolen!

Der Dunkle Ritter von Gotham hat schon eine lange Geschichte und Auftritte in so ziemlich allen Medien hinter sich. Nachdem Wii-Besitzer ziemlich in die Röhre guckten, da das großartige **Batman: Arkham Asylum** letztes Jahr nur für PS3, Xbox 360 und PC erschien, gibt es nun einen Hoffnungsschimmer: Warner Bros. Interactive bringt ein neues Videospiel mit dem Fledermaus-Helden exklusiv auf die Wii und den DS.

Tapfer und verwegen

Die Geschichte und die Optik des Spiels orientieren sich an der Trickfilmserie **Batman: The Brave and the Bold**, die derzeit auch in Deutschland ausgestrahlt wird (Sendetermin: samstags gegen 10 Uhr, kabel eins). In der TV-Fassung vermöbelt der Dunkle Ritter in typischer Helden-Manier allerlei böses Gesocks, wobei ihm stets wechselnde Helfer zur Hand gehen. Und nachdem Fieslinge verkloppen einfach das ist, was Batman am besten kann, greift nun auch Entwickler WayForward dieses Prinzip auf und präsentiert uns das passende Game dazu. Die Idee schreit natürlich geradezu nach einem Mehrspielermodus – und tatsächlich arbeitet ihr euch jederzeit zu zweit im Koop-Modus durch die Straßen von Gotham City, über fremde Planeten, durch geheimnisvolle Laboratorien und durch andere Schauplätze. Batman verbündet sich dabei mit bekannten und mächtigen Gefährten wie Robin, Green Lantern oder Blue Beetle, es ist aber auch möglich, Rückendeckung in der Form von Gast-Helden wie The Flash oder Aquaman anzufordern.

Comic-Stil

Die Optik des Spiels ist nah an die Zeichentrickvorlage angelehnt und fängt deren Atmosphäre stimmungsvoll ein. Auch die Endbosse der einzelnen Levels sind keine Unbekannten, sondern allesamt berühmt-berüchtigte Bösewichter des Batman-Universums – so messt ihr euch unter anderem mit Diebin Catwoman oder dem Gespenst Gentleman Ghost. Um eure Helden auf diese fordernden Begegnungen gebührend vorzubereiten, sammelt ihr im Verlauf des Spiels Münzen, mit denen ihr Extras und besondere Gadgets freischaltet. Auf diese Weise wertet ihr zum Beispiel eure Waffen auf und werdet so immer stärker. ■

Superkräfte: Was wären richtige Helden, wenn sie nicht auch ab und an ihre speziellen Fähigkeiten auspacken würden?

Der Dunkle Ritter: Typische Schauplätze der Filme und Serien wie Gotham City sind natürlich im Spiel vertreten.

MEINUNG
ANNE SCHMIEDL

„Heilige Reblaus! Batman erscheint auf der Wii!"

Endlich darf der Dunkle Ritter auch auf Wii und DS zeigen, dass er der coolste Superheld ist, den die Welt kennt! Die Fledermaus prügelt sich dabei samt verschiedenen prominenten Begleitern durch in 2D dargestellte Welten. Die Zeichentrick-Optik passt sehr gut zum Spiel und sieht recht hübsch aus, gerade jüngeren Fans wird der Stil sicher gefallen. Das Gameplay erscheint auf den ersten Blick nicht allzu anspruchsvoll, könnte allerdings gerade im Mehrspieler-Modus eine Menge Spaß machen. Wir sind auf die Testversion gespannt!

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

SCREEN-INFO

Die uns zur Verfügung stehenden Bilder sind höher aufgelöst, als es die Wii darstellen kann. Lediglich der (ebenfalls zu hoch aufgelöste) Aufmacher-Screenshot wurde seitens des Herstellers als Wii-Screenshot ausgewiesen – und deshalb bezweifeln wir, dass das fertige Spiel auf der Wii eine so hohe Grafikqualität bieten wird.

Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Propaganda Games | **Hersteller:** Disney Interactive | **Termin:** Januar 2011

TRON: EVOLUTION

Text | Anne Schmiedl

In diesem Spiel erfahrt ihr, wie es in eurem Computer wirklich aussieht!

Im amerikanischen Spielfilm **Tron** aus dem Jahr 1982 wird Programmierer Kevin Flynn (gespielt von Jeff Bridges) beim Hacken eines Computers von einem Laser digitalisiert und in die Welt des Rechners transportiert. In der virtuellen Realität angekommen, staunt er nicht schlecht, denn alle Computerprogramme sind humanoide Wesen! Herrscher über die digitale Welt ist das böse Master Control Program, dem sich Flynn todesmutig in den Weg stellt – zu Hilfe eilt ihm dabei ein gewitztes Überwachungsprogramm namens Tron. Die Fortsetzung mit dem Titel **Tron: Legacy** handelt von Flynns Sohn und wird ab Januar 2011 in den Kinos laufen – Grund genug für Disney Interactive, ein passendes Videospiel auf den Markt zu bringen!

Digitale Welten

Das Videospiel **Tron: Evolution** ist zeitlich zwischen den beiden Filmen angesetzt und wird sowohl für Nintendos Handheld als auch für die Heimkonsole erhältlich sein. Im Story-Modus erschafft ihr eine individuelle Spielfigur, nehmt an einem Turnier mit dem Namen Grid Games teil und macht euch auf den beschwerlichen Weg zur obersten Stufe des Siegertreppchens. Im Wettkampfmodus dagegen stellt ihr via Splitscreen gegen bis zu drei eurer Freunde eure Geschicklichkeit unter Beweis. In den insgesamt 15 Disziplinen tretet ihr auf ganz unterschiedliche Weise mit zig Fahrzeugen gegeneinander an. Zum Beispiel kommen in einigen Spielmodi die aus dem Film bekannten Lichtrenner zum Einsatz – dabei handelt es sich um futuristische Motorräder, die einen Lichtstrahl hinter sich herziehen –, in anderen Aufgaben nehmt ihr euch dagegen mit Panzern gegenseitig unter Beschuss.

Kindgerecht

Die Entwickler möchten mit den **Tron**-Spielen ein breites Publikum ansprechen – besonders Kinder, Jugendliche und Familien sollen Spaß an den Spielen finden. Das führt allerdings dazu, dass die Grid Games des Films, in denen Flynn todesmutig um sein Leben kämpft, auf Wii und DS eher wie eine harmlose, familienfreundliche Sportart – vergleichbar mit den Olympischen Spielen – wirken. ■

Durch und durch futuristisch: In den Grid Games kämpft ihr auch mit panzerähnlichen Gefährten gegeneinander.

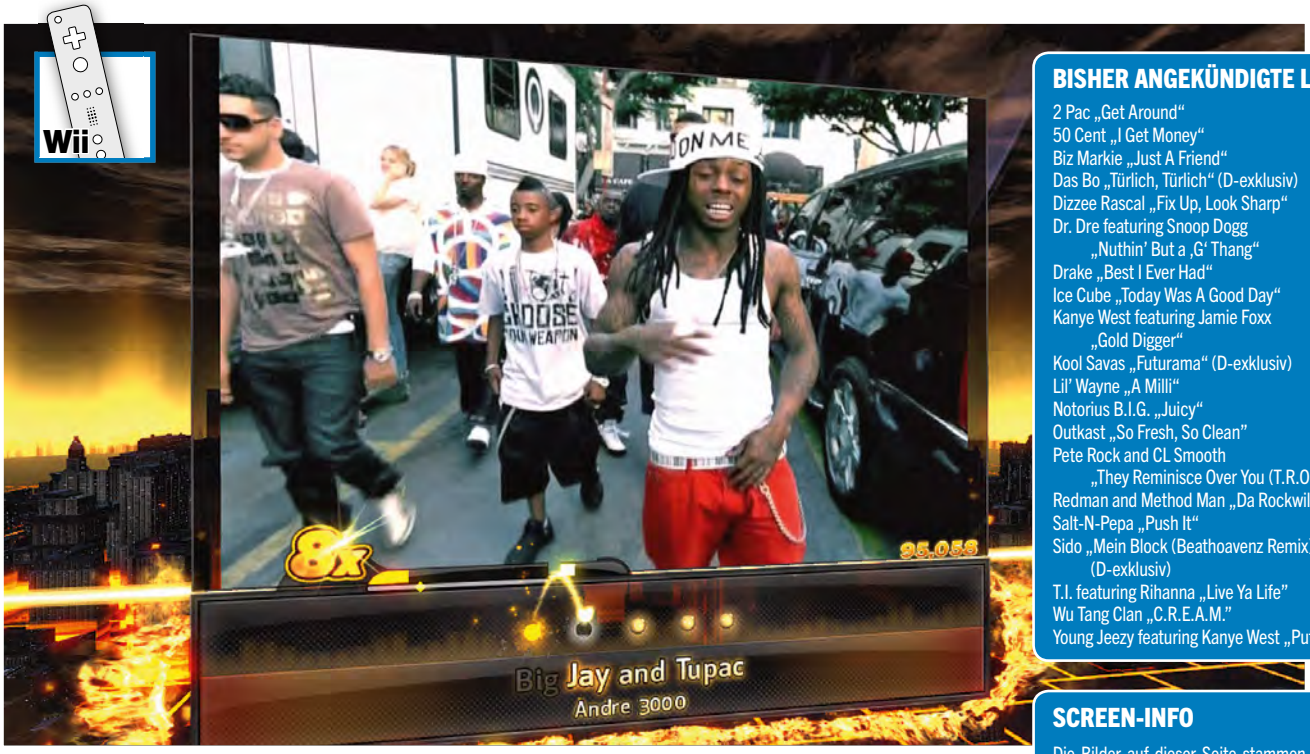
Rasante Rennspiel-Raserei: Mit den sogenannten Lichtrennern tretet ihr gegen den Computer oder eure Freunde an.

MEINUNG
ANNE SCHMIEDL

„Fehlt diesem Spiel der Charme des alten Tron-Streifens?“

Als Disney Interactive eine Wii- und DS-Variante von **Tron: Evolution** vorstellte, war ich zunächst total begeistert! Doch mittlerweile bin ich etwas verhaltener mit meiner Vorfreude, denn obwohl das, was wir bisher von dem Spiel sehen konnten, einen ordentlichen Rennspieltitel verspricht, scheint **Tron: Evolution** sich vor allem an ein jüngeres Publikum zu richten.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10



Genre: Musikspiel | **Entwickler:** 4mm Games | **Hersteller:** Konami | **Termin:** November 2010

DEF JAM RAPSTAR

Text | Lukas Schmid

Jetzt dürfen auch Männer ans Mikro, ohne sich dafür zu schämen!

Seien wir einmal ehrlich: Als Mann **SingStar**, **Lips** und Co. zu spielen, ohne dafür verspottet zu werden, ist nur in einer großen Gruppe und unter Einfluss von viel Bier möglich. Damit das in Zukunft nicht mehr so ist und Karaoke-Games nicht mehr automatisch mit „nur für Frauen“ gleichgesetzt werden, veröffentlicht Konami Ende des Jahres **Def Jam Rapstar**. Das Konzept ist prinzipiell dasselbe wie bei ähnlichen Singspielen, mit dem Unterschied, dass hier nicht zu Balladen und Pop-Hits geträllert, sondern zu mehr als 40 Hip-Hop-Songs gerappt wird, darunter zehn Tracks, die es ausschließlich für deutsche Spieler gibt.

Rappen, aber richtig

Das Spielprinzip ist simpel und bekannt: Am unteren Bildschirmrand wird der Songtext eingeblendet, im Hintergrund läuft das entsprechende Musikvideo und eine bunte Leiste verrät euch, wie gut ihr die jeweiligen Noten getroffen habt. Anders als bei anderen Singspielen ist es aber nicht möglich, durch bloßes Summen ins Mikrofon viele Punkte zu machen: Eine Spracherkennungssoftware achtet darauf, ob ihr die angezeigte Textzeile auch wirklich gesungen beziehungsweise gerappt habt. Am Ende des Liedes wird zusammengezählt, wie gut ihr den Takt getroffen und ob ihr den Text auch wirklich richtig gesprochen habt und eure Leistung wird dementsprechend bewertet. Ab und zu gibt es auch klassische Gesangsstellen, bei denen zusätzlich auf die richtige Tonlage geachtet werden muss.

Ran ans Mikro!

Euer Können dürft ihr in verschiedenen Modi unter Beweis stellen: Im Karrieremodus gilt es, einfach ein Lied nach dem anderen herunterzurappen. Interessanter klingt der Freestyle-Modus, in dem eurer Kreativität keine Grenzen gesetzt sind: Sucht euch eines der Lieder aus der Setliste aus und rappt zu dessen Beats, wahlweise auch mit selbst erfundenen Songtexten. Auf Xbox 360 und PlayStation 3 können diese Eigenkreationen sogar online anderen Spielern präsentiert werden, auf der Wii fehlt diese Funktion leider. Dennoch wirkt **Def Jam Rapstar** sehr vielversprechend und spaßig, nicht nur für Hip-Hop-Fans. ■

BISHER ANGEKÜNDIGTE LIEDER

2 Pac „Get Around“
50 Cent „I Get Money“
Biz Markie „Just A Friend“
Das Bo „Türlich, Türlich“ (D-exklusiv)
Dizzee Rascal „Fix Up, Look Sharp“
Dr. Dre featuring Snoop Dogg „Nuthin' But a ‚G' Thang“
Drake „Best I Ever Had“
Ice Cube „Today Was A Good Day“
Kanye West featuring Jamie Foxx „Gold Digger“
Kool Savas „Futurama“ (D-exklusiv)
Lil' Wayne „A Milli“
Notorius B.I.G. „Juicy“
Outkast „So Fresh, So Clean”
Pete Rock and CL Smooth „They Reminisce Over You (T.R.O.Y.)”
Redman and Method Man „Da Rockwilder“
Salt-N-Pepa „Push It“
Sido „Mein Block (Beathoavenz Remix)“ (D-exklusiv)
T.I. featuring Rihanna „Live Ya Life”
Wu Tang Clan „C.R.E.A.M.”
Young Jeezy featuring Kanye West „Put On“

SCREEN-INFO

Die Bilder auf dieser Seite stammen zwar aus der Xbox-360-Fassung des Spiels, vermitteln aber einen guten Eindruck, wie **Def Jam** auf der Wii aussehen wird. Denn der Stil ist derselbe, nur die Auflösung ist auf den hier gedruckten Screenshots höher.

Auch Peter Fox hat es in **Def Jam Rapstar** geschafft.

Ice Cube ist nur einer der vielen Hip-Hop-Künstler im Spiel.

MEINUNG LUKAS SCHMID

„Die Offenbarung für Rap-Fans!“

Hip-Hop ist nichts für euch? Ganz egal, probiert dieses etwas andere Musikspiel trotzdem mal aus! **Def Jam Rapstar** sieht äußerst interessant aus, vor allem das Texterkennungs-Feature dürfte das langsam erlahmende Karaokespiel-Genre wiederbeleben. Schade nur, dass die Wii-Version ohne die zahlreichen Online-Features für PlayStation und Xbox auskommen muss.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Genre: Sport | **Entwickler:** EA Vancouver | **Hersteller:** Electronic Arts | **Termin:** Oktober 2010

NBA JAM

SCREEN-INFO
Die Bilder stammen von Publisher Electronic Arts und zeigen das Spielgeschehen relativ glaubhaft. Auflösung und Grafikqualität entsprechen durchaus dem, was die Wii leisten kann.

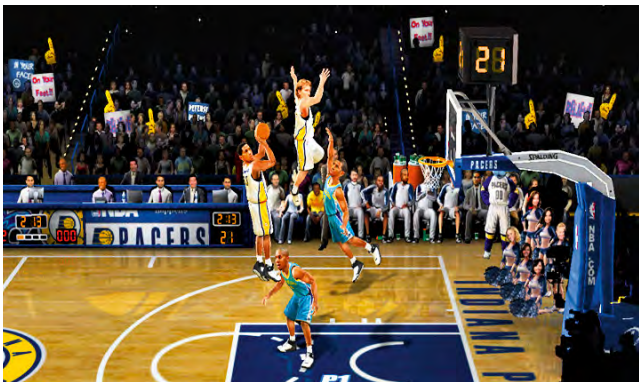
Text | Thomas Eder

Boomshakalaka! Das Wii-make des Basketball-Hits aus den 90ern!

Bereits im Jahre 1994 war es auf dem SNES ein großes Vergnügen, im Ur-**NBA Jam** mit herrlich überzeichneten Stars der US-Basketball-Liga die verrücktesten Dunkings in den gegnerischen Korb zu hämmern. Zuletzt war es recht still um die Reihe, bis kürzlich eine Neuauflage des legendären Klassikers für die Wii angekündigt wurde.

Gratwanderung

Wichtig dabei ist einerseits, das Feeling des Originals so weit wie möglich beizubehalten und andererseits das Spektakel mit moderner Technik und zeitgemäßem-Gameplay in die Gegenwart zu holen. Wie unsere Screenshots zeigen, scheint diese Herausforderung im Hinblick auf die Technik des Spiels durchaus machbar zu sein, doch wie soll man das eher simple Gameplay des Klassikers mit den 2-gegen-2-Matches und einer Handvoll Spezial-Attacken den verwöhnten Zockern heutzutage noch schmackhaft machen? Ganz einfach: durch neue und vor allem clever ausgedachte Spielmodi! Und davon gibt es einige, beispielsweise einen klassischen und einen neuen Karriere-Modus. Im Remix-Modus hingegen erwartet euch das normale Gameplay in zig Variationen, während ihr euch im Boss-Modus mit den NBA-Superstars duelliert. Nicht nur aktuelle Superstars wie Lebron James oder Kobe Bryant sind mit herrlich überzeichneten, riesigen Köpfen mit von der Partie, auch auf Legenden wie Larry „Magic“ Johnson oder Larry Bird werdet ihr im Spielverlauf treffen. Ein Fest für Fans der US-Profiliga!



On Fire: Nach mehreren Treffern in Folge könnt ihr spektakuläre Moves ausführen.

Stylishes Charakterdesign

Abschließend noch ein paar Worte zur Technik. Abgesehen von den cool designten Spielfiguren sticht vor allem die Framerate ins Auge: Das Spielgeschehen soll wie im Original mit beeindruckenden 60 Bildern pro Sekunde stattfinden, was blitzschnelles, butterweiches Spielen garantiert. Wenn sich unsere positiven Eindrücke bestätigen, könnte **NBA Jam** nicht nur den eingeschworenen Fans der Reihe ein Lächeln ins Gesicht zaubern, sondern auch neue, basketballbegeisterte Spieler für sich gewinnen. Einen negativen Beigeschmack hat **NBA Jam** allerdings: EA plant bislang leider nicht, das Spiel in Deutschland für die Wii zu veröffentlichen. ■

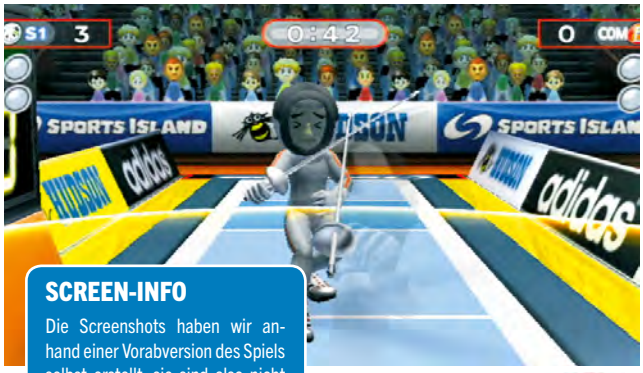
MEINUNG
THOMAS EDER

„Bald wird auf meiner Wii wieder Basketball gespielt“

Selbst mit abgenommener Fan-Brille bin ich richtig heiß auf dieses Remake, dessen Original ich seinerzeit geliebt habe. Wenn das Gameplay richtig in die Gegenwart geholt wurde – und danach sieht es aus –, wird bald wieder auf meiner Wii Basketball gespielt. Was mir allerdings überhaupt nicht gefällt, ist, dass ich das Spiel zum Release im Oktober nur über den Import-Händler beziehen kann.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Text | Anne Schmiedl



SCREEN-INFO

Die Screenshots haben wir anhand einer Vorabversion des Spiels selbst erstellt, sie sind also nicht nachbearbeitet und stellen die Grafik des Spiels 1:1 dar.

SPORTS ISLAND 3

Der nächste Ausflug auf die Konami-Insel steht an!

Genre: Sport | **Entwickler:** Hudson Soft | **Hersteller:** Konami **Termin:** Herbst 2010

Die **Sports Island**-Reihe geht auf der Wii in die dritte Runde. Wie in den Vorgängern messt ihr euch im Einzelspielermodus mit computergesteuerten Gegnern oder tretet gemeinsam im Teammodus mit oder gegen Freunde und Familie an. Zur Auswahl stehen zehn Sportarten, im Einzelnen die Disziplinen Volleyball, Squash, Kajak-Slalom, Riesenslalom, Kunstfliegen, Turmspringen, Fechten, Lacrosse, Stämme zersägen und Halfpipe. Die Steuerung variiert von Minispiel zu Minispiel: So reicht es beim Fechten zum Beispiel aus, mit der Wii-FB per Tastendruck zu laufen, bei Lacrosse hingegen ist das angeschlossene Nunchuk nötig, um die einzelnen Figuren zu bewegen. Einen nicht besonders anspruchsvollen Eindruck macht die Steuerung: In vielen Disziplinen müsst ihr ständig die Wii-Fernbedienung schütteln, um Aktionen auszuführen. Gerade beim Sägen besteht die einzige Steuerungskomponente darin, die Bedienung vor- und zurückzuschwenken, was die Arme auf Dauer ziemlich anstrengen dürfte. ■

MEINUNG
ANNE SCHMIEDL

„Vorsicht, Sehnenscheidenentzündungsgefahr!“

Sports Island 3 bietet verschiedene Sportarten, die genretypische Auswahl an Spielmodi und die Möglichkeit, ein eigenes Team zu erstellen. Für jüngere Spieler oder auch als Party-Spiel in lustiger Runde könnte dieser Titel durchaus interessant werden, mir persönlich ist’s einen Tick zu leicht und anspruchslos.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Text | Anne Schmiedl

SCREEN-INFO

Die Bilder haben wir beim Hersteller angefordert und zeigen **Die Abenteuer von Aragorn**, wie das Action-Adventure auf der Wii aussieht. Die Qualität ist glaubwürdig.

DER HERR DER RINGE: DIE ABENTEUER VON ARAGORN

Aragorn sprach: „Lasst uns Orks jagen!“ Wir sind dabei!

Genre: Action | **Entwickler:** Headstrong Games | **Hersteller:** Warner Bros. Interactive | **Termin:** Herbst 2010

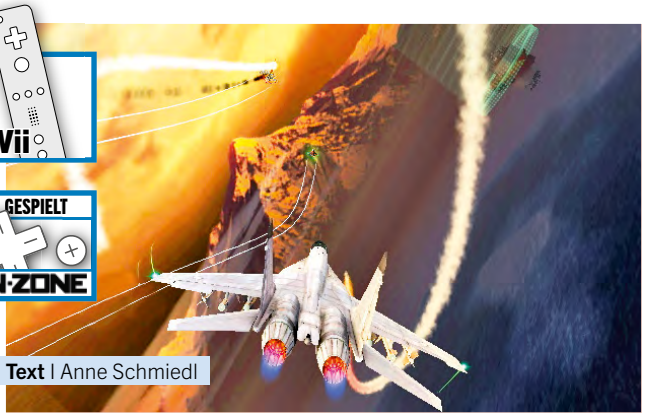
Als J. R. R. Tolkien die Bücher schrieb, konnte er nicht ahnen, welchen Hype er mit der **Herr der Ringe**-Trilogie auslösen würde. Neben den erfolgreichen Verfilmungen existieren mittlerweile auch zahlreiche Videospiele, die sich der Vorlage unter den verschiedensten Herangehensweisen nähern. Nun schickt auch Warner Bros. ein Wii-Spiel mit dem Mittelerde-Hintergrund ins Rennen und – wie sollte es anders sein? – versucht, sich des Themas auf familienfreundliche Weise anzunehmen. Die Geschichte ist schnell erzählt: Nach den Ereignissen der Bücher erzählt Hobbit Sam seinem Sohn von den Abenteuern seines alten Freundes Aragorn. In der Retrospektive erlebt der Spieler nun alle Schlachten des ehemaligen Waldläufers von den Anfängen bis zu seiner Krönung zum König von Gondor. Mittels Wii-FB und Nunchuk steuert ihr Schwert und Schild sowie Pfeil und Bogen und erwehrt euch so der Angriffe feindlicher Orks und Trolle. Wer lieber zu zweit ins Abenteuer ziehen möchte, darf im Koop-Modus jederzeit einen Freund einladen, ihm in der Rolle des mächtigen Zauberers Gandalf beizustehen. ■

MEINUNG
ANNE SCHMIEDL

„Hack & Slay in kindgerechter Präsentation“

Ob sich das Thema wirklich für ein familienfreundliches Spiel eignet, sei dahingestellt. Allerdings löst der Titel diese Aufgabe ganz gut: Der Grafik-Stil ist eher comicähnlich gehalten und trotz Hack & Slay fließt kaum Blut auf den Schlachtfeldern Mittelerdes.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10



Text | Anne Schmiedl

TOM CLANCY'S H.A.W.X. 2

Dieses Game bietet Flug-Action und Schießereien!

Genre: Action | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Herbst 2010

Als Mitglied der geheimen H.A.W.X.-Schwadron dominiert ihr den Himmel in modernen Kampfjets. Die Steuerung des Spiels ist einfach und eingängig: Euer Flugzeug bewegt sich automatisch vorwärts, ihr bestimmt mit dem Nunchuk nur, in welche Richtung ihr fliegt. Mit der Wii-FB nehmt ihr währenddessen Gegner ins Visier und macht ihnen mit gezielten Schüssen den Garaus. Die Missionen beinhalten unterschiedliche Aufgaben, ihr eskortiert zum Beispiel eure Fliegerkameraden oder greift feindliche Ziele an und zerstört diese. Auch gesellige Spielernaturen kommen voll auf ihre Kosten, denn euch eilt im Spiel jederzeit ein Freund zur Hilfe. Wir spielten **Tom Clancy's H.A.W.X. 2** bereits in den Pariser Ubisoft-Studios Probe und stellen fest: Da bahnt sich ein actionreiches, hübsch präsentiertes 3D-Shoot-'em-Up an. Wer eine ernste Simulation erwartet, wird eher enttäuscht, denn im Mittelpunkt steht in erster Linie Geballer. ■

MEINUNG
ANNE SCHMIEDL

*„Ein Hauch von **Star Fox**"*

Tom Clancy's H.A.W.X. 2 weckte bei mir sofort Erinnerungen an die **Star Fox**-Serie, denn in beiden Spielen bewegt sich der Flieger automatisch vorwärts, während man mit dem Analogstick die Gegner ins Visier nimmt. Die Grafik der Wii-Version empfand ich als ansprechend und das Spielprinzip setzt auf flotte Action.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Text | Christoph Kraus

TOM CLANCY'S GHOST RECON

Neue Einsatzgebiete für den Wii-Zapper!

Genre: Action | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Herbst 2010

Etwas erstaunt waren wir ja schon, als wir in Paris zum ersten Mal einen Wii-Zapper der etwas anderen Art in die Hand gedrückt bekamen. Denn **Tom Clancy's Ghost Recon** – das übrigens keinen Untertitel tragen wird – setzt nicht auf Nintendos Originalknarre, sondern auf eine Alternativversion. Die bietet unterhalb des üblichen Abzugs einen weiteren Schalter, der über einen Mechanismus die A-Taste betätigt. So lässt sich mit einer Hand gleichzeitig schießen und in Deckung gehen. **Ghost Recon** ist somit eine Mischung aus Ego-Ballerei (denn man kann selbst entscheiden, hinter welcher Wand man sich verschanzt) und Rail-Shooter (weil es primär darauf ankommt, alle Gegner zu eliminieren, die sich innerhalb eines Bildschirmbereichs befinden). Man sieht dem Spiel an, dass es sich um eine frühe Version handelt, denn manche Texturen wirkten noch arg grobkörnig. Wenn die Entwickler die Technik aufpolieren, wird's aber ein Fest für Action-Freunde – und für den in Vergessenheit geratenen Wii-Zapper sowieso! ■

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Zapp mal wieder!"

Der Wii-Zapper ist offensichtlich aus dem Koma erwacht, so empfinde ich es jedenfalls. **Ghost Recon** setzt auf unkompliziertes Gameplay, ist aber tiefgründiger als klassische Rail-Shooter. Wenn zwei Leute kooperativ zappen, kommt sogar Taktik ins Spiel: In einem Abschnitt muss ein Spieler Roboter erlegen, der andere nimmt die Soldaten ins Visier.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Wir erlebten eine 3DS-Technikdemo, die uns aufgrund der Effekte stark überraschte.

Mit wem sich Naked Snake hier anlegt, wissen bislang nur PlayStation-2-Spieler.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Kojima Productions | **Hersteller:** Konami | **Termin:** Nicht bekannt

METAL GEAR SOLID 3D SNAKE EATER

Text | Christoph Kraus

Naked Snakes Heimat ist der Dschungel … und irgendwann hoffentlich auch der Nintendo 3DS!

Viele Nintendo-3DS-Spiele haben uns bislang begeistert, darunter das brillante **PilotWings Resort** oder die Demo zu **Mario Kart 3D**. Allerdings hat Konami das Kunststück geschafft, uns regelrecht aus den Socken zu hauen – und das, obwohl **Snake Eater 3D** nicht mal als spielbare Version gezeigt wurde. Aber warum ist Naked Snakes allererster Auftritt als 3D-Spielfigur so imposant?

3D-Effekte! Überall!

Es liegt schlichtweg an der Genialität der Grafikeffekte, die uns beim Spielen überraschten! Wir durften Mister Snake dabei zusehen, wie er durch den Urwald schleicht – währenddessen ließ sich lediglich die Kamera mit dem Slide-Pad des 3DS steuern. Ob Insektenschwärme, die dem Spieler regelrecht ins Gesicht fliegen, herabrieselnde Blätter oder Baumstämme, die im Weg herumliegen: Das Team von **Metal Gear Solid**-Erfinder Hideo Kojima hat erstklassige Arbeit geleistet und alle Effekte und Technik-Spielereien integriert, die man von einem zünftigen 3DS-Spiel erwartet. Das Highlight war eine Szene, in der ein Soldat durch ein Gestrüpp hindurch nach einer Zigarettenschachtel greift – der Spieler wurde hier Zeuge, wie die Hand zum Greifen nahe aus dem Bildschirm herausragte. Das wurde sogar uns irgendwann zu viel des Guten, sodass wir erstmals den 3D-Tiefenregler etwas nach unten schieben mussten.

Kommt es wirklich?

Der Haken an der ganzen Sache ist: Bislang ist überhaupt nicht klar, ob der ursprünglich für PlayStation 2 erschienene Agenten-Shooter **Metal Gear Solid 3: Snake Eater** tatsächlich für den Nintendo 3DS kommt. Denn was uns bei Nintendo in Frankfurt vorgeführt wurde, ist derzeit nichts weiter als eine Technikdemo – daher auch der Untertitel **The Naked Sample**. Hideo Kojima verriet allerdings, dass er das Spiel liebend gerne umsetzen würde. Falls es so weit kommt, würden wir Spielfiguren zu Gesicht bekommen, die genauso hochwertig modelliert sind wie in **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** auf der PlayStation 3. Man darf ja noch träumen … ■

SCREEN-INFO

Die hier gezeigten Bilder stammen von Nintendos 3DS-Presse-Datenbank und zeigen Szenen aus dem Intro des neuen **Metal Gear Solid**-Spiels in 3D. Die Qualität deckt sich mit unseren Eindrücken. Wie der untere Bildschirm genutzt wird, steht indes noch nicht fest.

MEINUNG CHRISTOPH KRAUS

„Ein beeindruckendes 3D-Erlebnis – ohne Wenn und Aber!“

Die Floskel „Das muss man gesehen haben!“ ist zwar abgedroschen wie ein Roggenfeld im Herbst, aber sie passt diesmal. Die Neuauflage des dritten **Metal Gear Solid**-Teils war schon 2005 auf der PlayStation 2 ein spielerischer Überflieger, der Nintendo 3DS verleiht dem prickelnden Agenten-Shooter endlich ebenbürtige 3D-Spielereien. So wird das Abenteuer, das hauptsächlich im Dschungel spielt, nicht nur zu einem Fest für Actionspieler, sondern bietet auch etwas fürs Auge. Unverständlich, warum Naked Snake da überhaupt noch eine Augenklappe trägt …

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

Hier sehen wir Naked Snake in Großaufnahme. Die Grafik wirkt hier sehr überzeugend.

Achtung, noch ist nicht bekannt, ob **Snake Eater** überhaupt auf den 3DS kommt!

SCREEN-INFO

Nintendo hat den Journalisten in Frankfurt zwei spielbare Levels aus **PilotWings Resort** vorgeführt und zwei Screenshots herausgegeben. Diese bilden das Spiel akkurat ab. Der 3D-Effekt kann im Heft natürlich nicht wiedergegeben werden.

Das hier ist die Wuhu-Insel aus **Wii Sports Resort**. Das neue **PilotWings** spielt im selben Urlaubsdomizil.

Genre: Simulation | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Nicht bekannt

PILOTWINGS RESORT

Text | Christoph Kraus

Ab in den Urlaub: Der Himmel ist klar, die Flugzeuge stehen bereit. Nix wie los auf die Wuhu-Insel!

Das Jahr 2010 ist für uns Nintendo-Fans ein ganz besonderes: Nicht nur Pit alias Kid Icarus kehrt als Hauptdarsteller seines eigenen Actionspiels auf die Bildschirme zurück. Auch die Flugzeuge aus **PilotWings** (Super Nintendo) und **PilotWings 64** (N64) trudeln nach langer Zeit der Abwesenheit wieder im virtuellen Hangar ein. Damit erleben gleich zwei in Vergessenheit geratene Spieleserien ihr glorreiches Comeback auf dem 3DS. Was kommt als Nächstes? **Wave Race Resort**? **Chibi-Robo Uprising**? Wie auch immer: In Frankfurt durften wir schon jetzt Nintendos neue Flugzeugsimulation antesten – und sind schlichtweg begeistert!

Die perfekte 3D-Demo

PilotWings Resort ist neben **Metal Gear Solid** das Vorzeigebeispiel, um den räumlichen Effekt des 3DS zu veranschaulichen. Die Demo ließ uns die Wahl, ob wir lieber in einem Flieger Platz nehmen oder mit angeschnalltem Raketenrucksack durch die Luft sausen. Egal für welches Fortbewegungsmittel wir uns entschieden, die Darstellung wirkte in beiden Fällen enorm detailliert und der Tiefeneffekt beachtlich. Dies zeigt sich beispielsweise darin, dass Ballons regelrecht aus dem Bildschirm herausragen, was vor allem beim Drehen der Kameraperspektive gut zur Geltung kommt. Auch die Farben sehen kräftig-frisch, aber keineswegs kitschig aus. Es stellt sich ebenfalls als gute Entscheidung heraus, dass Nintendo die aus **Wii Sports Resort** bekannte Wuhu-Insel auch für andere Spiele – wie jetzt eben **PilotWings Resort** – freigibt. Der Spieler fühlt sich in der vertrauten Umgebung wohl, weil er viele Schauplätze auf der Insel bereits kennt. Fraglich ist nur, wie Nintendo die Weiterspiel-Motivation aufrechterhalten will, wenn es nur eine einzige Handlungskulisse gibt. Möglicherweise erkundet der Spieler ja weitere Inselbereiche aus der Nähe, die bislang nur am Horizont erkennbar waren. Fest steht schon jetzt, dass sich die Missionen an die Vorgänger anlehnen: Mit dem Raketenrucksack bringt ihr am Firmament verteilte Luftballons zum Platzen, an Bord des Fliegers durchquert ihr eine bestimmte Anzahl an Ringen. Im Vordergrund steht die Highscore-Jagd, denn schnell erfüllte Aufgaben bringen Extrapunkte.

Vorteil durch das Slide-Pad

Der 3DS-Flieger profitiert vom Gebrauch des Slide-Pads, das zum Manövrieren der Luftvehikel genutzt wird. Es zeigt sich, dass ein Steuerkreuz einfach nicht dieselbe Präzision wie ein analoges Bedieninstrument bietet. Der Touchscreen wird indes für eine Übersichtskarte genutzt – so etwas kennen wir schon von bisherigen DS-Spielen. Dort sind etwa Ballons und Tore eingezeichnet, womit der Grad an Übersicht steigt. Ob das Spiel zum 3DS-Launch kommt? ■

Luftkämpfe? Gibt's hier nicht! Gerade die Tatsache, dass **PilotWings** auf Gewalt verzichtet, finden wir so erfrischend.

Der Flug mit dem Raketenrucksack besticht durch superbe Steuerung und starke Lichteffekte. Der 3D-Effekt wirkt sauber.

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„3D-Effekte zum Abheben – für mich die Grafik-Referenz"

Spielt sich das ganze Spiel nur auf einer einzigen Insel ab? Wenn's so sein sollte, wünsche ich den Entwicklern viel Erfolg dabei, **PilotWings Resort** zu einer abwechslungsreichen Flugsimulation zu machen. Das dürfte nicht ganz leicht werden. Aber was ich schon jetzt weiß: Steuerung und Grafik sind auf einem extrem hohen Niveau. Mein 3DS-Favorit bislang!

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10

SCREEN-INFO
Die abgedruckten Screenshots entsprechen unseren Eindrücken, die wir beim Anspielen im Frankfurter Nintendo-Hauptquartier sammeln konnten.

Genre: Simulation | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 2011

NINTENDOGS + CATS

Text | Thomas Eder

Ach, wie niedlich: So herzerweichend kann 3D sein!

Die **Nintendogs**-Reihe zählt zu den kommerziell erfolgreichsten DS-Games und löste eine ganze Flut an zuckersüßen Knuddel- und Knutsch-dein-Tier-Spielchen aus. Als ernsthafter Gamer findet man keine wirkliche Erfüllung im Herumtollen mit virtuellen Hundewelpen und Katzenbabys, dennoch ließen wir es uns nicht entgehen, das nächste **Nintendogs** auf dem 3DS anzuspielen.

Innovatives Hundehüten

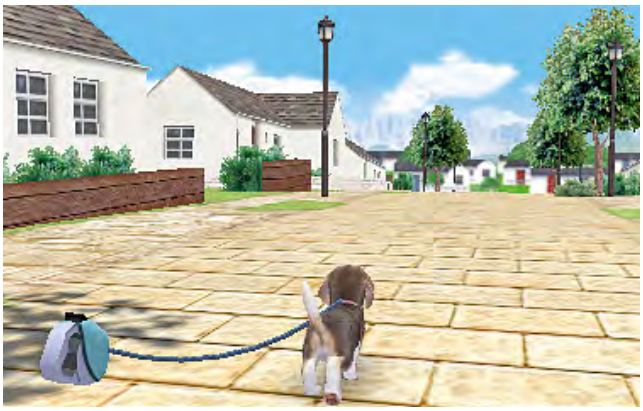
Zu Beginn hatten wir die Qual der Wahl: Welchen der süßen Kläffer sollten wir für die nächsten Minuten unter unsere Fittiche nehmen? Schweren Herzens und mit einem schlechten Gewissen gegenüber dem Baby-Beagle und dem zotteligen Yorkshireterrier entschieden wir uns für den kleinen Golden Retriever. Danach konnten wir den Racker in verschiedenen Umgebungen, etwa einer Wiese oder dem von uns gewählten Wohnzimmer, aussetzen und mit Sonnenbrillen, Elvis-Perücken, Nietenhalsbändern und anderem Schnickschnack verunstalten. Außerdem scheuchten wir ihn mit einem Frisbee, einem Bumerang oder einem Ball, die allesamt durch Bewegungen auf dem Touchscreen geworfen werden, durch die Gegend. Natürlich haben wir unseren frisch adoptierten Liebling auch mit Streicheleinheiten eingedeckt, wofür dieser sich auf seine ganz eigene Art bedankte: Die Kamera und die Bewegungssensoren erkennen nämlich, wenn das Handheld näher zum Gesicht des Spielers bewegt wird, woraufhin das Hündchen losstürmt und seinem Herrchen oder Frauchen mit der rosa Trief-Zunge in 3D übers Anlitz lecken will. Dieser kleine Effekt bekehrt sicher keinen Action-Zocker zum Fan von Haustier-Sims, doch gibt **Nintendogs** als eines der wenigen spielbaren 3DS-Games einen guten Vorgeschmack auf ganz neue Spielerlebnisse. Nintendo hat einen Trumpf im Ärmel, der durch den kombinierten Einsatz von 3D-Darstellung, Kameras, Touchscreen sowie Neigungssensoren und Mikro weit mehr Raum für spielerische Innovationen bietet, als wir uns im Moment vorstellen können! Leider enthielt die Demo keine Katzen, doch lasst hier eurer Fantasie freien Lauf: Wie wär's zum Beispiel mit durch die Kameras erfasstem 3D-Schmusen mit dem Stubentiger? Oder punktgenauem Kraulen inklusive der Gefahr eines Pfotenhiebes, wenn eure Dienste der behaarten Diva nicht gefallen? Und jetzt geht noch einen Schritt weiter und stellt euch vor, wie sich die 3DS-Fähigkeiten in eure Lieblingsgames einbauen ließen … Wow! ■

MEINUNG
THOMAS EDER

„Mädchenkram – jetzt auch in 3D! Und?"

Ob mich der Huskie-Welpe auf meinem DS-Modul wohl hasst? Immerhin gab's in fast fünf Jahren nur zwei- oder dreimal was zu beißen und gekuschelt wurde nie. Die 3DS-Fassung habe ich natürlich ausprobiert – einfach nur, um noch mehr Eindrücke von den Fähigkeiten des 3DS und deren Anwendung in Spielen zu sammeln. Gerade die Einbindung der neuen Technik in ein bekanntes Gameplay wirkt hier so interessant, dass ich etwas Lust auf virtuelle 3D-Haustiere bekomme. Meine 3DS-Töle wird ein besseres Leben als sein zweidimensionaler Vorgänger haben!

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10



An der Leine: In der Demo durften wir eine Runde Gassi mit dem Kleinen gehen.

Küsschen: Haltet ihr den 3DS nahe vors Gesicht, versucht euer Hund, euch abzulecken.

SCREEN-INFO

Die abgedruckten Screenshots wurden uns von Ubisoft zur Verfügung gestellt. Beim ersten Probespielen in Frankfurt stellten wir fest, dass sie das Spiel realistisch darstellen.

GESPIELT N-ZONE

Knifflig: In diesem Rätsel verschiebt ihr Spiegel so, dass der reflektierte Lichtstrahl ein bestimmtes Ziel erreicht.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** Ubisoft Montréal | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Nicht bekannt

HOLLYWOOD ’61

Text | Anne Schmiedl

Erwartet uns hier ein langweiliger Layton-Klon oder ein geniales Puzzle-Spiel?

Das kommende 3DS-Adventure **Hollywood ’61** lässt sich wohl am besten als Mischung aus **Professor Layton** und **Hotel Dusk** beschreiben. Im Spiel werden euch – genau wie in der **Professor Layton**-Reihe – über 150 knifflige Rätsel gestellt, die in eine spannende Geschichte verpackt sind. In **Hollywood ’61** geht es um eine Fernseh-Spiel-Show, an der ihr teilnehmt. Im Verlauf der Ereignisse wird klar, dass bei dieser TV-Sendung nicht alles mit rechten Dingen zugeht, denn ihr entdeckt nach und nach eine Reihe von schrecklichen Verbrechen. Ein ebenso mysteriöser wie verschlagener Mörder hat mehrere Personen auf dem Gewissen – und es ist eure Aufgabe, ihn zu stellen! Doch ganz so einfach lässt sich das kriminelle Genie nicht festnehmen und euch bleibt nur eine Alternative, um alle Teilnehmer der Show zu retten und euren eigenen Namen reinzuwaschen: Ihr müsst die Rätsel lösen, die der Mörder an jedem Tatort hinterlassen hat, und dadurch seine Identität aufdecken.

Seriös: Der Stil des Spieles ist weit ernster und erwachsener als die Spiele der **Professor Layton**-Reihe.

Knifflige Aufgaben

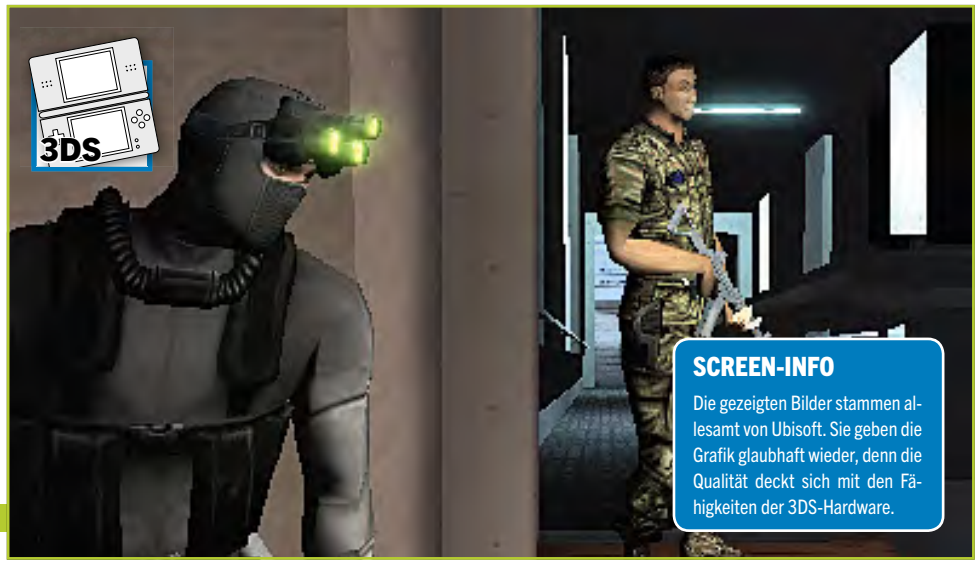
Doch genug von der Geschichte des Titels – wie spielt sich **Hollywood ’61** eigentlich? Wie bereits erwähnt erinnert das Spiel stark an zwei andere, bekannte Vertreter des Genres. Der Vergleich zur **Professor Layton**-Serie liegt besonders nahe: Beide Marken drehen sich um geheimnisvolle Ereignisse, die durch das Lösen von kniffligen Denksportaufgaben langsam ans Tageslicht kommen. Die Präsentation von **Hollywood ’61** dagegen geht mehr in die Richtung von **Hotel Dusk**: Der ernste Grafikstil ähnelt deutlich dem Spiel des mittlerweile insolventen Entwicklers Cing. Los geht unsere Proberunde mit einem Rätsel, in dem wir einen Lichtstrahl auf ein bestimmtes Ziel lenken müssen. Dazu stehen auf dem oberen Bildschirm mehrere Spiegel zur Verfügung, die nun mittels Touchscreen so gedreht werden, dass das Licht den Weg bis zum vorgegebenen Objekt findet. Wer partout nicht weiterkommt, dem hilft ein Knopf, der bei Bedarf einen Hinweis spendiert. **Hollywood ’61** bot zwar ein paar nette 3D-Spielereien – so ragten beispielsweise die Lichtstrahlen aus dem Bildschirm heraus –, aber allzu üppig ist die Tiefenwirkung nicht. Wir sind gespannt, wie der 3D-Effekt im fertigen Titel aussehen wird. ■

MEINUNG
ANNE SCHMIEDL

„Ich bleibe lieber bei den Professor Layton-Spielen.“

Eine spannende Story, über 150 verzwickte Aufgaben und das alles auf Nintendos 3DS! Als großer Fan von kniffligen Rätsel-Spielen müsste **Hollywood ’61** eigentlich ein Titel sein, dem ich so richtig entgegenfiebere. Doch seltsamerweise lässt mich das Spiel total kalt: Die Präsentation ist mir schlicht zu nüchtern und ernst, irgendwie fehlt mir eine charmante, witzige Umsetzung, wie sie die **Professor Layton**-Spiele auszeichnet. Ich bin gespannt, ob sich das nach einem ausführlicheren Test noch ändert, denn das Potenzial, Rätsel-Freunde zu begeistern, schlummert auf jeden Fall in **Hollywood ’61**.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10



SCREEN-INFO
Die gezeigten Bilder stammen allesamt von Ubisoft. Sie geben die Grafik glaubhaft wieder, denn die Qualität deckt sich mit den Fähigkeiten der 3DS-Hardware.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Ubisoft Montréal | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Nicht bekannt

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Text | Lukas Schmid

Spiel's noch mal, Sam: Chaos Theory erscheint für den 3DS. Ein Grund zur Freude?

Schwarzer Mann: Sam Fisher ist nicht nur ein Schleich-, sondern auch ein Kletterexperte. Oft führt ihn sein Weg über Dächer und Mauerkanten.

Kein Spiel für Freizeit-Rambos: Ohne das richtige Vorgehen habt ihr keine Chance gegen eure Feinde. Vor allem in den höheren Schwierigkeitsgraden ist Taktik Pflicht!

In fünf Spielen musste Sam Fisher, der Protagonist der **Splinter Cell**-Reihe, bereits böse Terroristen jagen und die Welt vor allerlei teuflischen Plänen retten, die jedem James-Bond-Abenteuer zur Ehre gereichen würden. Der dritte und nach Meinung vieler Fans beste Teil, **Chaos Theory**, wird im Augenblick für den Nintendo 3DS umgesetzt und ist somit neben **Ghost Recon** bereits das zweite für den 3DS angekündigte Spiel aus der **Tom Clancy**-Reihe.

Back to the roots

Nachdem vor allem im letzten Ableger für die Xbox 360, **Splinter Cell Convinction**, der Fokus wesentlich stärker auf Action und schnelle Schusswechsel lag, bedeutet das eine Rückkehr zu den Ursprüngen der Serie: langsames, strategisches Schleich-Gameplay mitsamt zahlreichen Technik-Gadgets und einigen Passagen, die erst beim x-ten Anlauf zu meistern sind. Wer sich nicht stets im Schatten aufhält, die Routinen seiner Gegner genau lernt und die diversen Anzeigen für Sichtbarkeit, Lautstärkepegel und so weiter im Auge behält, wird hier kein Land sehen. Das mag sich langweilig anhören, **Splinter Cell**-Kenner wissen jedoch, wie schnell der Blutdruck steigen kann, wenn man einem misstrauischen Wachmann gerade noch so vor der Nase davonschleichen konnte. Und das Beste: Auf Nintendos neuem Handheld-Baby wird selbstverständlich in stereoskopischem 3D geschlichen. Wir sind gespannt, welche Tricks und Kniffe sich die Entwickler haben einfallen lassen, um das Feature sinnvoll in das Gameplay zu integrieren.

Bekannte Story

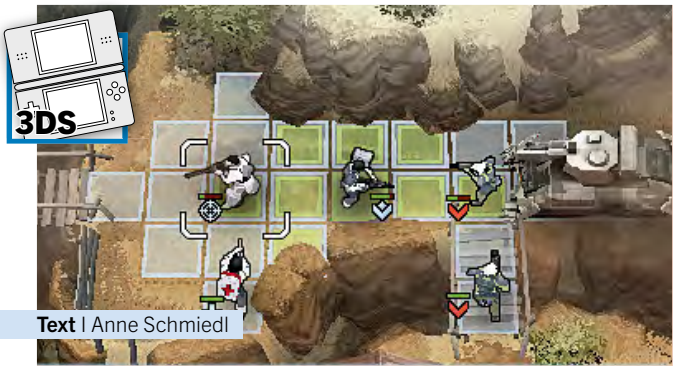
Nichts ändern dürfte sich an der Geschichte des Spiels: Ein politischer Konflikt zwischen China, Japan sowie Nord- und Südkorea führt zu weltweiten Unruhen. Im Auftrag der geheimen Anti-Terror-Einheit Third Echelon macht sich Spezialagent Fisher auf, um Hinweisen nachzugehen, die auf eine Verbindung zwischen dem Konflikt und einer in Amerika agierenden Terrororganisation hindeuten. Pikant: Auch ein ehemaliger Freund Fishers ist in deren Machenschaften involviert. Der Plot strotzt nur so vor Amerika-Patriotismus, ist aber dennoch spannend und fesselnd. Über etwaige Multiplayer-Modi sowie darüber, ob sich das Spiel letzten Endes mehr an der DS- oder den Konsolenfassungen des Titels orientieren wird, ist noch nichts bekannt. ■

MEINUNG
LUKAS SCHMID

„Im Dunkeln ist gut schleichen …"

… zumindest wenn man Sam Fisher heißt. Die ersten Bilder des 3DS-Remakes sehen bereits vielversprechend aus. Ich bleibe dennoch etwas skeptisch, denn bisher konnte keiner der **Splinter Cell**-Handheld-Ableger mit den „großen" Versionen mithalten. Ich lasse mich jedoch mit Freuden eines Besseren belehren!

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10



Text | Anne Schmiedl

TOM CLANCY'S GHOST RECON

Tom Clancy in 3D: Polit-Strategie mit Tiefeneffekt!

Genre: Strategie | **Entwickler:** Ubisoft | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Nicht bekannt

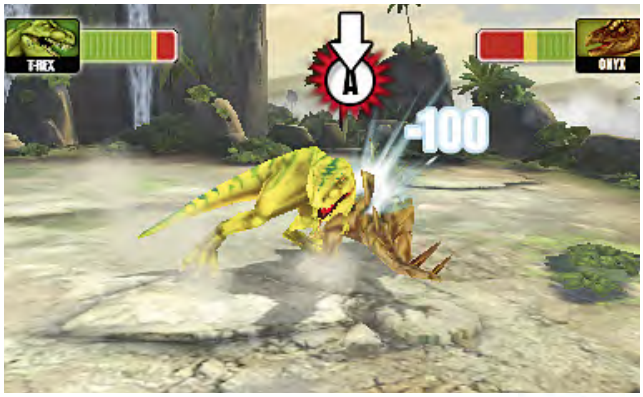
Fans des amerikanischen Romanautors haben kaum Grund zur Klage, denn Ubisoft-Spiele mit der Tom-Clancy-Lizenz gibt es mittlerweile wie Sand am Meer. Hier kommt ein weiteres! Während das Flugspiel **H.A.W.X. 2** in naher Zukunft auf Nintendos Heimkonsole erscheint und **Splinter Cell: Chaos Theory** für den neuen 3DS umgesetzt wird, wird **Tom Clancy's Ghost Recon** sogar auf beiden Systemen erhältlich sein. Die Handlung des Spiels dreht sich um die sogenannten Ghosts, eine Elite-Spezialeinheit der amerikanischen Armee. Eure Aufgabe ist es, das Team durch taktische Missionen zu leiten, um so einen drohenden Kriegsausbruch zu verhindern. Der Vergleich mit der **Advance Wars**-Reihe liegt nahe: Beide Titel bieten rundenbasierte Strategie-Kämpfe vor einer Kriegskulisse. Ob ein Ableger von **Ghost Recon** für Nintendos neuen 3DS für die Reihe wirklich einen Vorteil gegenüber der harten Konkurrenz bringt, bezweifeln wir stark. Es stellt sich nämlich die Frage, welcher spielerische Vorteil durch den Tiefeneffekt in einem Strategiespiel zu erwarten ist. ■

MEINUNG ANNE SCHMIEDL

„Moderne Kriegsführung für Hobby-Strategen"

Es lag natürlich nahe, dass die Reihe auch den Sprung auf den 3DS vollzieht. Bis jetzt sieht das Spiel nach einem soliden, rundenbasierten Strategie-Titel aus. Es bleibt jedoch abzuwarten, ob **Tom Clancy's Ghost Recon** tatsächlich mit den starken Konkurrenz-Titeln wie **Advance Wars** und **Fire Emblem** mithalten kann.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10



Text | Lukas Schmid

BATTLE OF GIANTS: DINOSAUR STRIKE

Bestie gegen Bestie – die Dinosaurier erobern den 3DS.

Genre: Beat 'em Up | **Entwickler:** Ubisoft Quebec | **Hersteller:** Ubisoft | **Termin:** Nicht bekannt

Die Ungetüme aus **Battle of Giants** – hierzulande ist die Serie als **Kampf der Giganten** bekannt – sind bereits mit einigen Spielen auf dem DS vertreten: Mal verkloppt ihr euch in Gestalt von Drachen, mal als Rieseninsekten oder eben wie im neuesten Ableger für den 3DS als waschechte Dinosaurier. Anders als die bisherigen Teile legt **Dinosaur Strike** neben der Kampf-Action einen verstärkten Fokus auf strategische Elemente: Als eine von zahlreichen Urzeit-Echsen, die ihr euren eigenen Vorstellungen entsprechend gestalten dürft, streift ihr durch schön gestaltete 3D-Levels und geratet dabei immer wieder in Keilereien mit Artgenossen. Wer hier nicht mit einer ausgeklügelten Taktik vorgeht, kommt nicht weit: Weicht aus, beobachtet die Attacken eurer Gegner und schlagt im richtigen Moment mit verschiedenen Angriffen zu! In Verbindung mit den 3D-Fähigkeiten des 3DS erwarten wir effektreiche, imposante Kämpfe. Wir hoffen, dass das Spiel den guten ersten Eindruck halten kann, und freuen uns schon auf spannende Monster-Gefechte. ■

MEINUNG LUKAS SCHMID

„Der Jurassic Park für die Hosentasche"

Dinosaur Strike sieht recht vielversprechend aus, vor allem die Grafik gefällt durch hübsche Effekte und gute Animationen, außerdem wirkt das Kampfsystem schon mal ganz interessant. Ich frage mich jedoch, ob das Gameplay auch langfristig Spaß bietet oder nur zwischendurch für ein paar Kämpfe unterhalten kann.

WERTUNGSTENDENZ | 7 VON 10

Von Zebras und Seeottern: Spannende neue Pokémon erwarten euch in den beiden Editionen **Schwarz** und **Weiß**.

In Aktion: Bis hierzulande Kämpfe ausgetragen werden, dauert es leider noch.

SCREEN-INFO

Die abgedruckten Screenshots stammen von der offiziellen japanischen **Pokémon Black and White**-Homepage. Sie scheinen das Spiel realistisch darzustellen, aber die Qualität der hier gezeigten Bilder ist niedriger als im fertigen Spiel. Euch erwartet letztlich ein Grafik-Niveau, wie man es von den bisherigen DS-Editionen kennt.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Game Freak | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Frühjahr 2011

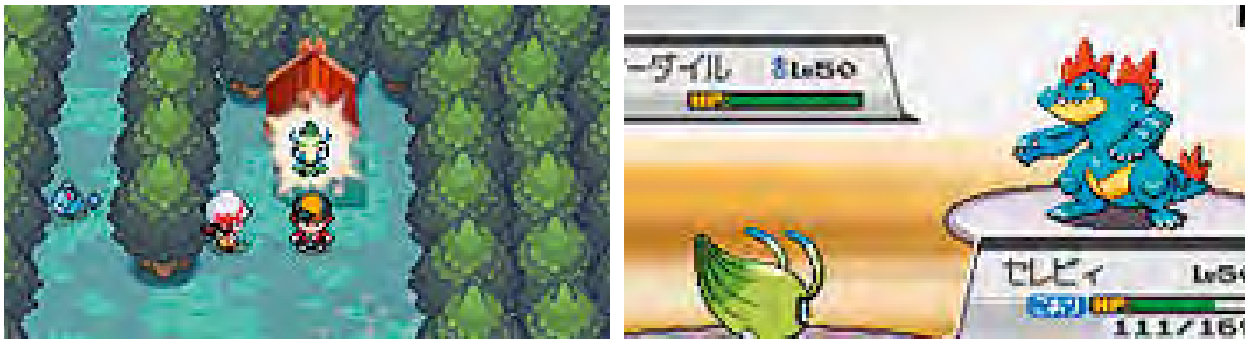
POKÉMON
SCHWARZE & WEISSE EDITION

Text | Anne Schmiedl

Nintendo verwöhnt Pokémon-Fans in letzter Zeit: Erneut spendieren sie uns brandheiße Fakten zu den Editionen Schwarz und Weiß!

DIE JAPANER HABEN'S GUT ...

Am 18. September dieses Jahres ist es so weit: Japanische **Pokémon**-Fans haben ab dann die Möglichkeit, die neuen Editionen **Schwarz** und **Weiß** zu zocken! Deutsche Freunde der putzigen Taschenmonster müssen sich dagegen noch etwas länger gedulden, denn bei uns werden die beiden DS-Spiele leider erst im Frühjahr des nächsten Jahres in den Läden stehen. Aber nicht nur im Bezug auf die neuen Editionen haben wir hierzulande weniger Glück als fernöstliche **Pokémon**-Liebhaber: Wie wir bereits berichteten, läuft seit dem 10. Juli der neue **Pokémon**-Film **Gen'Ei no Hasha Zoroark** (zu Deutsch: **Zoroark, der Meister der Illusion**) in den japanischen Kinos. In diesem Zusammenhang gibt es für die fleißigen Kinogänger eines von drei legendären Shiny-Pokémon freizuschalten, das später in den Editionen **Schwarz** und **Weiß** eine Begegnung mit Zoroark ermöglicht. Doch nicht nur das! Mittlerweile steht fest, dass es beim Kinobesuch sogar noch ein weiteres Event-Pokémon abzustauben gibt: ein Celebi. Wer dieses später in die neue Edition überführt, tritt im Kampf nicht gegen Zoroark, sondern gegen dessen mindestens genauso interessante Vorstufe Zorua an.

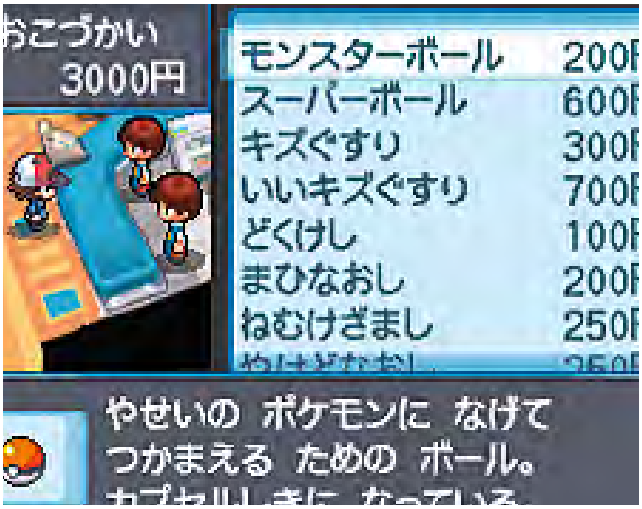


Nur für fleißige Kinogänger: Echte Fans sichern sich in Japan nicht nur die neuen Editionen, sondern auch ein Ticket für den aktuellen Kinostreifen. Damit sind nur Vorteile verbunden, denn neben dem Genuss des Films gibt es auch das Event-Pokémon Celebi abzustauben, das euch später den Kampf gegen Zorua ermöglicht.

FRAU PROFESSORIN

Eine echte Überraschung für Fans dürfte der Professor der neuen Editionen **Schwarz** und **Weiß** sein, denn zum ersten Mal in der **Pokémon**-Reihe ist es eine weibliche Figur, die dem Spieler sein Starter-Pokémon überreicht! Professor Araragi selbst besitzt das Pokémon Chirami, ein weiteres, neu enthülltes Taschenmonster der fünften Generation. Das flauschige Pokémon mit den großen Ohren zählt zur Spezies Chinchilla und wiegt 5,8 kg bei einer Größe von 0,4 m. Das niedliche Aussehen des putzigen Fellknäuels täuscht über die Kräfte hinweg, die in diesem Pokémon schlummern – es beherrscht zum Beispiel eine äußerst gefährliche Serienattacke. Spannend ist auch der Name der Professorin, denn Araragi bedeutet „Eibe“. Diesen Namen trug in der deutschen Version bereits der Professor der Sinnoh-Region, der auf japanisch Nanakamado, also „Eberesche“, heißt.

Putzig und trotzdem gefährlich: Die neue Professorin Araragi besitzt ein Chirami, das auf den ersten Blick ziemlich niedlich und flauschig wirkt.



Geld regiert die Welt: Im Pokémon-Center deckt ihr euch mit allem ein, was ein Pokémon-Trainer in seinem Abenteuer so benötigt.

Geheimnisvoll: Das legendäre Feuerdrachen-Pokémon Reshiram ist von der Spezies Weißlicht und ziert die Verpackung der **Schwarzen Edition**.

MEHR POKÉMON DER FÜNFTEN GENERATION ENTHÜLLT

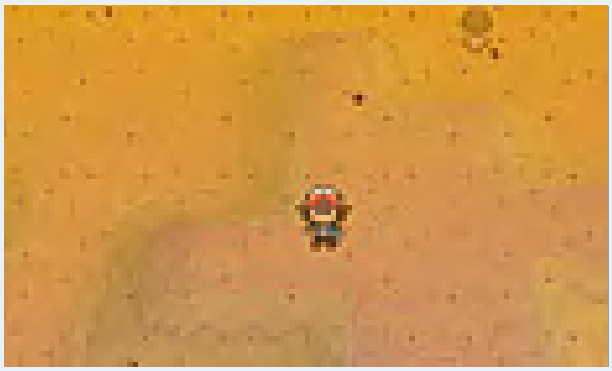
Neben den drei Starter-Pokémon, die wir für euch bereits in der N-ZONE 07/10 genauer unter die Lupe genommen haben, veröffentlichte Nintendo neue Informationen zu weiteren Pokémon der fünften Generation. Einige neue Taschenmonster stehen samt allen Details fest und sie könnten kaum abwechslungsreicher sein! So hat das rosa Traumfresser-Pokémon Munna die Macht, Träume wahr werden zu lassen und kann Gegner per Telekinese in der Luft schweben lassen. Das Elektrisierungs-Pokémon Shimama besitzt gefährliche Attacken, die den Gegner unter Hochspannung setzen – es allerdings dabei auch selbst verletzen. Giaru besteht aus zwei Zahnrädern, die mit den Attacken Plus und Minus den Gegner alt aussehen lassen, während das affenähnliche Hihidaruma auf Feuerattacken zurückgreift. Auch die Taube Mamepato hat einige Tricks auf Lager: Durch ihre besondere Fähigkeit ist es Gegnern nicht möglich, die Verteidigung des Pokémons durch Spezialattacken zu senken. Das krokodilähnliche Meguroko ist mit einer Fähigkeit ausgestattet, die seine Angriffskraft zusätzlich steigert, sobald es einen Gegner besiegt hat.

Rosa und rund: Pokémon Munna hat die Fähigkeiten, Feinde per Telekinese durch die Gegend schweben zu lassen.

Flammendes Inferno: Ein weiteres neues Pokémon namens Hihidaruma heizt Gegnern mit feurigen Attacken kräftig ein.

ABENTEUER IN ISSHU – DIE NEUE UMGEBUNG

Bereits seit einiger Zeit ist bekannt, dass die neue Umgebung Isshu weit entfernt von den Arealen der vorherigen **Pokémon**-Editionen liegt. Kürzlich veröffentlichte Nintendo eine Übersichtszeichnung, die das Gebiet genauer darstellt. Neben der im Süden direkt am Meer liegenden Wirtschaftsmetropole Hiun zeigt diese weitere Städte, eine ausgedehnte Wüste, waldige Flächen sowie hohe Berge. Besonders die mysteriöse, runde Insel in der Mitte des Areals, die von einer Art Wassergraben umgeben ist, weckt unser Interesse: Was wohl dahinterstecken mag? Klar ist jedenfalls, dass die neuen Editionen **Schwarz** und **Weiß** mit ihren Umgebungen eine Menge Abwechslung für Zocker bereithalten. Neben der Vielfalt ist besonders die Detailverliebtheit der Bereiche bemerkenswert: So werden in der Metropole Hiun und in weiteren Städten zum Beispiel Automaten stehen, an denen ihr jederzeit Getränke kaufen könnt.



Weltenbummler, aufgepasst: Das neue Gebiet Isshu hält jede Menge spannende neue Bereiche bereit, unter anderem auch eine ausgedehnte Wüstenlandschaft.

Bis ins kleinste Detail: Die Entwickler haben sich richtig Mühe gegeben und die Umgebungen liebevoll designt – sogar Getränkeautomaten findet ihr am Wegesrand.

VON SCHWARZEN STÄDTEN UND WEISSEN BÄUMEN

Wie schon in den vorherigen Ablegern der **Pokémon**-Serie gibt es auch bei **Schwarz & Weiß** wieder Unterschiede zwischen den beiden Editionen. So begegnet euch in der **Schwarzen** Edition das Taschenmonster Gochiruzeru, das mit seiner Spezialfähigkeit alle Items des Gegners überblicken kann. In der **Weißen Edition** trefft ihr dagegen exklusiv auf das grünliche Rankurusu. Überraschend und aufregend ist, dass sich diesmal die Unterschiede nicht nur auf den Pokémon-Bestand in der Wildnis auswirken, sondern auch auf einige Umgebungen des Spiels. Exklusiv in **Schwarz** gibt es Black City, eine düstere Großstadt voller Hochhäuser. In **Weiß** findet ihr an der gleichen Stelle den White Forest, einen sonnigen Wald. Ob und wie diese beiden geheimnisvollen Orte miteinander in Verbindung stehen, wird die Zukunft zeigen.

MEINUNG ● STEPHAN GERNER

„Ich will endlich loszocken!“

Es wird immer spannender, was Nintendo alles in **Schwarz & Weiß** einbaut! Die Dreierkämpfe werden sicher spätestens auf der Weltmeisterschaft 2011 für brandneue Strategien sorgen und die Traumwelt ist eine traumhafte neue Art, an Pokémon heranzukommen. Da ich sowieso viel und gern im Internet surfe, werde ich demnächst bestimmt einige Zeit im Pokémon Global Link verbringen, entweder beim Zocken der Minispiele oder beim Versuch, die Spitze der Weltrangliste zu erreichen. Bald halte ich endlich meine **Schwarze Edition** aus Japan in den Händen – und dann beginnt für mich ein großes Abenteuer!

WERTUNGSTENDENZ I 10 VON 10

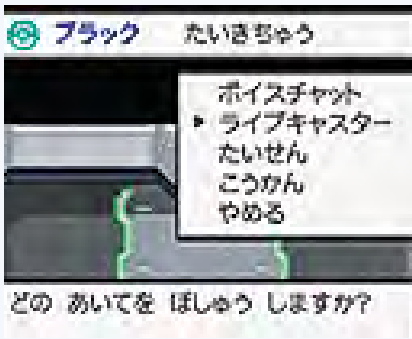
DER TRAUM JEDES POKÉMON-SPIELERS

Die neuen **Pokémon**-Editionen bieten den Spielern einige spannende Online-Features. Um diese Angebote zu nutzen, verwendet ihr das sogenannte „C-Gear“, zu dem sich Nintendo bislang sehr bedeckt hält. Zudem wird rechtzeitig zum Verkaufsstart von **Schwarz & Weiß** eine Webseite online gestellt, das sogenannte „Pokémon Global Link“. Hier könnt ihr euren Spielstand bewerten und in einer Rangliste mit den Leistungen anderer **Pokémon**-Spieler weltweit vergleichen. Außerdem gelangt ihr in die Traumwelt, indem ihr den Traumrauch der Pokémon Munna oder Mushana einsetzt. Hier ist es möglich, kleine Minispiele zu spielen – wohlgemerkt auf dem Computer und nicht auf dem DS! Als Belohnung verdient ihr Pokémon aus anderen Regionen – damit sind höchstwahrscheinlich Kanto, Johto, Hoenn und Sinnoh gemeint, also die 493 bisher bekannten Pokémon, die im Hauptabenteuer nur sehr selten anzutreffen sein sollen. Zudem könnt ihr in der Traumwelt auch auf die Pokémon eurer Freunde treffen und mit ihnen kommunizieren. Und noch eine erfreuliche Neuerung für Online-Spieler: Während man in den vorherigen **Pokémon**-Varianten nur dann gegen einen Gegner antreten konnte, wenn man dessen Freundescode besaß, ändert sich das mit den neuen Editionen grundlegend! Am sogenannten „Globalen Terminal“ – einem speziellen Schalter im Pokémon-Center – wird eine Funktion namens „Random Match“, also zufälliger Kampf, bereitstehen. Hier bietet sich euch die Chance, unkompliziert in furiosen Pokémon-Wettkämpfen gegen Spieler aus aller Welt anzutreten!

Technik, die begeistert: Dank Online-Funktionen tretet ihr endlich auch gegen Pokémon-Trainer aus aller Welt an.

VIDEO-CHAT

Der Voice-Chat in **Diamant & Perl** war seinerzeit schon eine kleine Revolution. **Schwarz & Weiß** packt nun noch mal eine Schippe obendrauf, denn jetzt gibt es sogar einen Video-Chat! Wenn ihr das Spiel auf einem Nintendo DSi zockt, könnt ihr das neue Item „Live Caster“ verwenden, durch das ihr mit bis zu drei Freunden in Verbindung tretet. Neben normalem Video-Chat besteht zudem die Möglichkeit, mit dem Stylus auf den Bildern eurer Freunde herumzukritzeln. Perfekt! Nie waren Grenzen unwichtiger als jetzt. Ob in Europa, in den USA oder in Japan: Die **Pokémon**-Fans auf der ganzen Welt gehören untrennbar zusammen, was **Schwarz & Weiß** äußerst eindrucksvoll beweist!



Neben dem Voice-Chat ist dank Live Caster auch Video-Chat möglich.

ERWEITERTE BEDIENUNGSOPTIONEN

Auch in den vorherigen **Pokémon**-Versionen war es bereits möglich, Items zu verwenden, ohne dazu extra das Menü öffnen zu müssen: Mittels Y-Knopf verwendete der Spieler die zuvor markierten Gegenstände. Diese Funktion erweitert Nintendo für die neuen Editionen **Schwarz** und **Weiß** nun dahingehend, dass der Y-Button zusätzlich als Schnellverbindung ins Optionsmenü dient. Auf den einzelnen Informationsseiten des Menüs findet ihr rechts unten kleine Kästchen, die ihr bei Bedarf einfach mit einem Haken versehen. Danach wird der jeweilige Eintrag für das Schnellverbindungsmenü registriert und erscheint dann beim Druck des Y-Knopfes jederzeit mit in der Übersicht. Somit habt ihr nicht nur eure Gegenstände, sondern auch wichtige Informationen sofort parat.

Quadratisch, praktisch, gut: Mithilfe des Schnellzugriffsmenüs könnt ihr jederzeit wichtige Gegenstände verwenden oder auf vorher gespeicherte Informationen zurückgreifen.

DIE LEGENDÄREN POKÉMON RESHIRAM UND ZEKROM

Diese beiden Pokémon zieren nicht nur die Verpackungen der neuen Editionen, sie haben natürlich auch einen fulminanten Auftritt im Spiel selbst! Die legendären Pokémon erscheinen zum Höhepunkt des Spielgeschehens, bis dahin warten Reshiram und Zekrom irgendwo im Isshu-Gebiet darauf, dass ein wahrer Held auf den Plan tritt.

RESHIRAM

Spezies: Weißlicht
Typ: Drache/Feuer
Größe: 3,2 m
Gewicht: 330,0 kg

ZEKROM

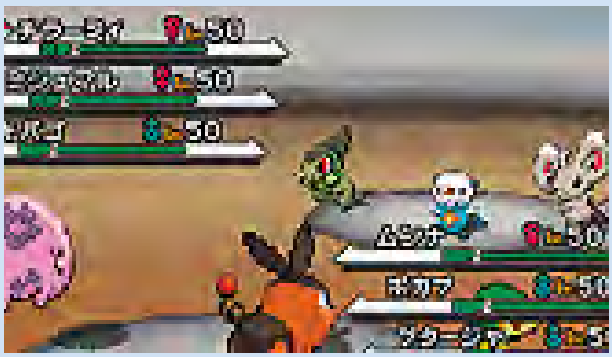
Spezies: Schwarzschatten
Typ: Drache/Elektro
Größe: 2,9 m
Gewicht: 345,0 kg

Exklusive Inhalte: In der **Schwarzen Edition** begegnet ihr dem schwarzen Gochiruzeru, in der **Weißen** dagegen trefft ihr auf das grünliche Rankurusu.

Grafisch äußerst ansprechend: Die Kämpfe in den beiden neuen **Pokémon**-Editionen **Schwarz** und **Weiß** sind so hübsch anzusehen wie noch nie zuvor.

KÄMPFE DREI GEGEN DREI – DREIFACHE POWER

Bisher traten die Pokémon entweder allein oder im Doppelpack gegeneinander an. Neu in **Schwarz & Weiß** sind die Dreierkämpfe, in denen gleich sechs Pokémon aufeinander losgehen, nämlich drei auf jeder Seite. Dabei ist die Reichweite allerdings beschränkt, denn jedes Pokémon kann nur die Monster angreifen, die in seiner Nähe stehen. Euer linker Kämpfer kann beispielsweise das linke und mittlere Pokémon in der gegnerischen Reihe treffen, nicht jedoch das rechte. Ihr dürft eure Pokémon zwar jederzeit neu anordnen, das kostet allerdings eine wertvolle Angriffsrunde. Die Dreierkämpfe bringen auf jeden Fall frischen Wind ins Spiel und ermöglichen den Meister-Trainern bisher ungeahnte Strategien.



Absolut spektakulär und noch nie dagewesen: Vielleicht die spannendste Neuerung in den beiden Editionen sind die brandheißen Drei-gegen-drei-Kämpfe.

Ein Hauch von Taktik: Die Kampfaufstellung will gut überlegt sein, denn nur von bestimmten Positionen aus können die Teilnehmer bestimmte Gegner angreifen.

AUFREGENDE KÄMPFE

Sobald ihr in einen Zufallskampf geratet, zeigt der Bildschirm die Optionen „Fliehen“, „Tasche“ und „Pokémon“. Auf einem Screenshot entdeckten wir allerdings auch anstelle der Option „Tasche“ das mysteriöse Wort „Shooter“. Was es damit wohl auf sich hat?

Daneben wird in der rechten oberen Ecke des Auswahlbildschirms vor den Kämpfen eine weitere Neuerung abgebildet: Ein Icon zeigt das momentane Wetter an, sodass ihr alle Bedingungen im Blick habt, unter denen die Begegnung stattfindet.

Wolkig mit Aussicht auf Fleischbällchen: Neben den Auswahloptionen steht euch jederzeit ein Blick auf das aktuelle Wetter zur Verfügung.

HIER KOMMT VICTINI!

Eine richtige Besonderheit ist das niedliche Pokémon Victini, dessen Name so viel wie „Kleiner Sieger“ bedeutet. Es gehört, genau wie beispielsweise Mew und Celebi, zu den seltenen Event-Pokémon, die es im regulären Spielverlauf nicht zu finden gibt. Das kleine Kerlchen belegt die Nummer 000 im Pokédex und ist damit etwas ganz Besonderes! Bereits ab dem Verkaufsstart von **Schwarz & Weiß** verteilt Nintendo einen Monat lang per WiFi das sogenannte Liberty Ticket, das euch im späteren Spielverlauf eine Begegnung mit Victini ermöglicht. Das WiFi-Event ist die erste und gleichzeitig einzige Chance, an Victini heranzukommen. Wer also nicht schnell zuschlägt und sich das Spiel innerhalb der ersten vier Wochen nach Release anschafft, dessen Pokédex wird für immer unvollständig bleiben. Übrigens ist Victini auch im Trailer zum 14. **Pokémon**-Kinofilm zu sehen.

Einmalige Gelegenheit: Mittels Liberty Ticket trefft ihr auf Victini (siehe oben).

Was es wohl mit dem geheimnisvollen N auf sich hat? Um festzustellen, ob seine Weltanschauung richtig ist, tritt er immer wieder gegen den Protagonisten an.

Begegnung der etwas anderen Art: Besitzer der **Weißen Edition** treffen irgendwo in Isshu auf das legendäre Elektrodrachen-Pokémon Zekrom.

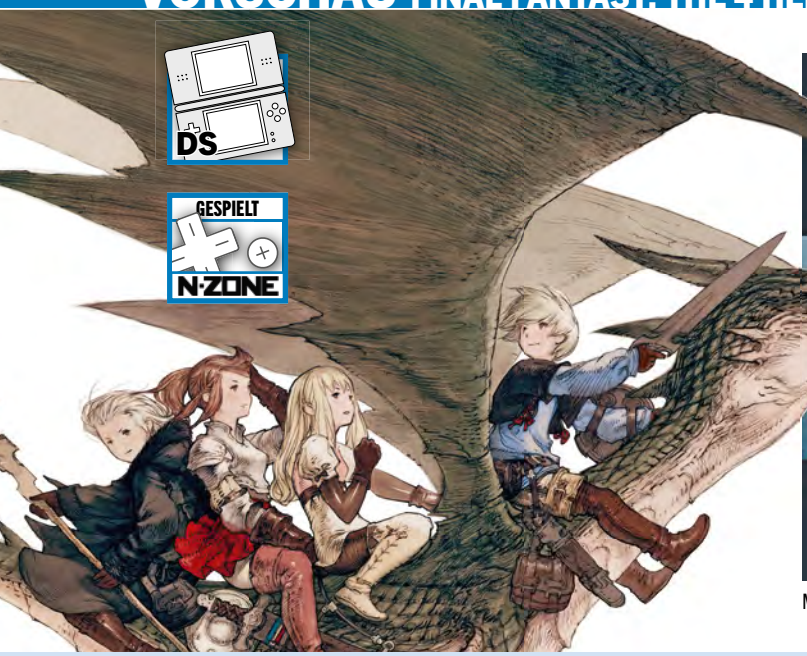
Triumph für Langschläfer: Munna und Mushana helfen euch, in die sogenannte Traumwelt zu gelangen.

MEINUNG ● ANNE SCHMIEDL

*„Hier kommt das beste **Pokémon** aller Zeiten!“*

Zum Glück ist Vorfreude ja bekanntlich die schönste Freude, sonst wäre es bis Frühjahr 2011 kaum mehr auszuhalten! Die brandaktuellen Informationen beweisen wieder, dass die neuen **Pokémon**-Editionen **Schwarz** und **Weiß** ein absolutes Highlight werden: Spannende Online-Funktionen mit Kämpfen gegen Gegner aus der ganzen Welt, neue Pokémon, eine großartige Grafik und eine liebevoll designte Welt lassen kaum Wünsche offen. Der einzige Nachteil des Spiels scheint die Wartezeit zu sein, die europäische Fans noch irgendwie rumkriegen müssen.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10



Mysteriös: Ein sprechender Kristall klärt euch nach und nach über eure Mission auf.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Matrix Software | **Hersteller:** Square Enix | **Termin:** 08. Oktober 2010

FINAL FANTASY
THE 4 HEROES OF LIGHT

SCREEN-INFO

Square Enix verfolgt die Strategie, dass Journalisten generell keine Screenshots aus Spielen des Herstellers erstellen dürfen. Daher griffen wir auf freigegebenes Pressematerial zurück. Dieses gibt die Grafik aber originalgetreu wieder.

Text | Christina Kalka

Man muss nicht immer der neuesten Mode folgen: Dieses Rollenspiel wirkt äußerst traditionell – und genau das ist sein großer Trumpf!

Liebhaber typisch japanischer Rollenspiele, aufgehorcht: Dieser Herbst wird heiß! Fast ein Jahr ist es her, seit **Final Fantasy: The 4 Heroes of Light** für den DS in Nintendos Heimatland Japan erschienen ist. Jetzt dürfen sich endlich auch europäische Spieler auf den vielversprechenden Fantasy-Titel freuen. Das Spiel im charakteristischen Stil fernöstlicher Rollenspiele schickt euch ganz klassisch in der Rolle von vier jungen Helden hinaus in die weite **Final Fantasy**-Welt, um fiesen Monstern und skrupellosen Schurken mal so richtig in den Hintern zu treten. Was als vermeintlich einfache Mission zur Rettung einer entführten Prinzessin beginnt, entwickelt sich schnell zum Kampf gegen die Mächte des Bösen und stellt euch in der weitläufigen, abwechslungsreich gestalteten Spielwelt vor immer neue Herausforderungen. Auffallend ist dabei vor allem die hübsche Grafik: Kräftige, satte Farben, saubere Kantenverläufe und schick ausgearbeitete Texturen und Details umgeben euch auf eurer Reise und verleihen dem Spiel ein farbenfrohes, ausgelassenes Flair, ohne dabei zu kindisch zu wirken. Der in Fantasy-Titeln gern verwendete Knuddel-Look der Spielfiguren mag vielleicht nicht jedermanns Sache sein, trägt aber hier zum Charme des Spiels bei. So schlagt ihr euch mal mit und mal ohne Party-Mitglieder – die verziehen sich nämlich gerne mal aus unterschiedlichen Gründen und gehen zeitweilig ihre eigenen Wege – durch Wälder, Höhlen und Tempel, sammelt magische Artefakte und andere Schätze und interagiert mit unzähligen menschlichen, tierischen und mystischen Einwohnern der Spielwelt. Unverkennbare Rollenspiel-Inhalte eben, die ihr übrigens auf Wunsch auch in den Dungeonsmit bis zu drei Freunden erleben dürft.

Klassisch gutes Kampfsystem

Das Herzstück des neuen DS-**Final Fantasy**-Ablegers ist, wie bei den meisten anderen Vertretern seines Genres auch, das Kampfsystem.

Nützlich: Kronen lassen sich mithilfe im Kampf gesammelter Edelsteine insgesamt dreimal aufwerten. Dadurch verbessern sich massiv ihre Effekte auf euch.

Gesellig: Kommunikation ist in diesem Spiel alles. In den Städten erhaltet ihr Informationen zu einheimischen Monstern, Quests und natürlich den Charakteren selbst.

Abenteuerlich: Auf eurer Reise verschlägt es euch an die seltsamsten Orte. Einige davon sind wunderschön, andere gefährlich – manche sind auch beides.

Meistens durch eine Zufallsbegegnung, seltener durch direktes Ansprechen eines Gegners ausgelöst, verschlägt euch ein rundenbasierter Kampf ganz wie in älteren Serienvertretern sofort in die entsprechende Bildschirmumgebung: Auf dem oberen Screen erscheint das Schlachtfeld, auf dem Touchscreen verwaltet ihr eure Befehle. Wollt ihr mit eurer ausgerüsteten Waffe angreifen, Items oder Magie einsetzen oder doch lieber eure Angriffspunkte für die nächste Runde aufladen? Taktisches Vorgehen ist angesagt, denn ohne Angriffspunkte keine starken Attacken – auch wenn ihr fürs Aufladen wertvolle Zeit opfern müsst. Ein erfolgreicher Kampf beginnt zumeist schon beim Einkaufen: Jedes Monster reagiert auf bestimmte Magie-Elemente sehr empfindlich, auf andere wiederum gar nicht. Hört euch in den Städten um und passt die Elemente eurer Ausrüstung immer so an, dass ihr im Vorteil seid! Nach einem Sieg über die Ungeheuer gibt es Belohnungen: Die obligatorischen Erfahrungspunkte werden verteilt, um euren Level und eure Attribute Schritt für Schritt anzuheben. Zusätzlich lassen viele Monster wertvolle Gegenstände fallen. Besonders interessant wird es, wenn ihr spezielle Edelsteine aufsammelt: Die glitzernden Kostbarkeiten lassen sich nämlich entweder zu guten Preisen verschachern oder später in größerer Stückzahl in eure Waffen und Ausrüstungsgegenstände einsetzen, um diese aufzuwerten. Insgesamt ein sehr intuitiv bedienbares System.

Leichtes Klassenmanagement

Eine echte Innovation in Sachen Strategie und individuelle Team-Anpassung stellt das sogenannte Crown-System dar. „Crowns“, zu Deutsch „Kronen“, sind Kopfbedeckungen, die ihr für das Bestehen ganz besonders schwerer Prüfungen und am Ende einiger Dungeons erhaltet. Ihre Bedeutung für das Gameplay ist elementar: Je nach getragener Krone verändert sich eure Charakterklasse und damit auch eure Attribute und Spezialfähigkeiten. Anstatt euch auf eine bestimmte, unveränderliche Spezialisierung eurer Spielfiguren festlegen zu müssen, habt ihr somit absolut freie Hand bei der Ausrichtung eures Teams – und dürft diese jederzeit eurer Situation anpassen. Anfangs habt ihr nur Zugriff auf Kronen wie „Schwarzmagier“ und „Weißmagier“, die jeweils die Wirksamkeit und Stärke eurer Angriffs- oder Heilmagie positiv beeinflussen, später erhaltet ihr auch nützliche Kopfbedeckungen für das Beklauen von Gegnern, das leichtere Auffinden von Edelsteinen und vielem mehr. Natürlich dürft ihr jede Krone auch aufwerten: Ihr bringt die im Kampf errungenen Edelsteine an der Krone an und verstärkt so ihre Effekte. Die angelegte Kopfbedeckung verändert übrigens auch das Aussehen eurer Charaktere und sorgt damit für einen witzigen Effekt. Wir finden: Die Kronen sind ein echt tolles Spielelement! ■

Riesig: Zwischen den einzelnen Städten und Dungeons bewegt ihr euch stilecht über eine stark verkleinerte Weltkarte hin und her, die auch einen Tag-Nacht-Wechsel hat.

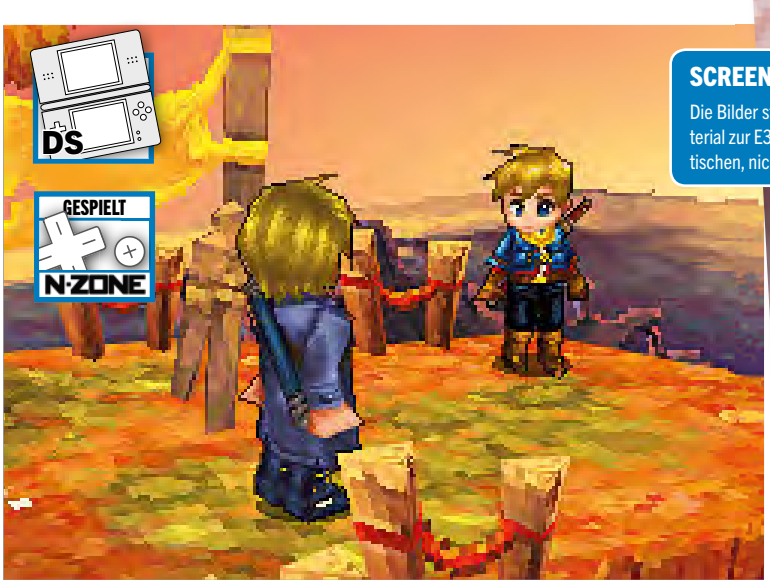
Klassisch: Das Kampfsystem funktioniert rundenbasiert, die Wahl eines Aktionsziels nimmt die KI eurer Charaktere selbst vor – und entscheidet gut.

MEINUNG ● CHRISTINA KALKA

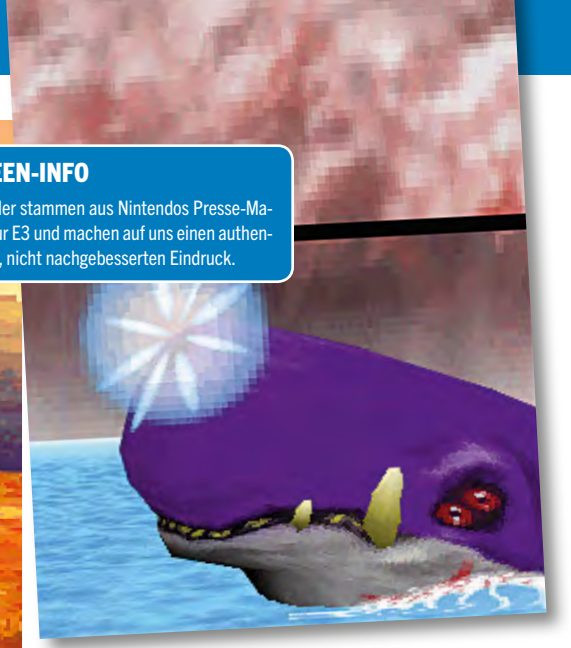
„Rollenspiel-Erlebnis nach Art der alten Schule“

Juhu! Nach langer Durststrecke erscheint mit **The 4 Heroes of Light** endlich mal wieder ein Rollenspiel für den DS, das mich anspricht. Ich stehe seit jeher auf den klassischen Stil und rundenbasierte Kämpfe und wurde beim Antesten des neuen **Final Fantasy**-Ablegers wirklich sehr gut bedient. Ein bisschen zusammenhanglos kommt mir zum jetzigen Zeitpunkt noch die Story vor, aber Spaß am Spielen hatte ich trotzdem. Liebhaber guter Rollenspiele nach traditioneller Machart sollten sich den Titel vormerken.

WERTUNGSTENDENZ | 8 VON 10



Klassisch: Ganz rollenspieltypisch interagiert ihr wieder mit unzähligen Charakteren.



Solidarisch: Viele der bekannten Verbündeten, hier das Elementarwesen Neptunoid, halten euch auch im neuen Spiel die Treue.

SCREEN-INFO

Die Bilder stammen aus Nintendos Presse-Material zur E3 und machen auf uns einen authentischen, nicht nachgebesserten Eindruck.

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Camelot Software Planning | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** Herbst 2010

GOLDEN SUN: DARK DAWN

Text | Christina Kalka

Der Golden-Sun-Nachwuchs tritt in Papis Fußstapfen – und schlägt sich dabei gut!

Endlich geht es Schlag auf Schlag: Schon in der letzten Ausgabe konnten wir euch den lang ersehnten dritten Teil der **Golden Sun**-Saga vorstellen, dessen Veröffentlichung für diesen Herbst auf der diesjährigen E3 bekannt gegeben wurde – jetzt häufen sich bereits interessante Vorab-Informationen. Und wenn man diesen Aussagen Glauben schenkt, dann bringen die nächsten Monate vor allem eins: eine grandiose Erweiterung der Spielesammlung für alle Freunde gepflegter Fantasy-RPG-Action und knallig bunter Spielwelten. **Golden Sun: Dark Dawn**, das inhaltlich an die GBA-Vorgänger anknüpft, verspricht das klassische Spielgefühl – und das ordentlich aufgemotzt!

Schöner, bunter, bequemer

Schon auf den ersten Blick wird klar: Die **Golden Sun**-Entwickler sind sich treu geblieben. Charakter- und Umgebungsdesign präsentieren sich im gleichen farbenfrohen Anime-Stil wie der Vorgänger, die Dörfer, Städte, Wälder, Höhlen und Tempel der Welt sind detailliert gestaltet und verbreiten das typische **Golden Sun**-Flair. Natürlich wird dabei von der DS-Hardware ordentlich Gebrauch gemacht. So erstrahlen Landschaften und Charaktere erstmals in schickem 3D. Eure Charaktere, die übrigens der inzwischen jugendliche Nachwuchs der ersten Helden-Generation sind, steuert ihr je nach Belieben mit Knöpfen oder Stylus. Ihr versucht, der sich immer weiter ausbreitenden Gefahr der Lebensenergie absaugenden „Psynergie-Strudel“ Herr zu werden. Psynergie ist eine Art Mental-Magie in der **Golden Sun**-Welt und eure mächtigste Waffe im Kampf gegen das Böse und beim Lösen von Rätseln: So heizt ihr mit ihr nicht nur Feinden ein, sondern verschiebt auch Blöcke, lest anderer Leute Gedanken oder lasst Hindernisse einfach aus dem Weg schweben. Der Clou: Die oft benötigten Psynergie-Techniken sind neuerdings ganz einfach mit dem Touchpen abruf- und dirigierbar. Auch die Shortcuts auf den Schultertasten sind anscheinend wieder ins Spiel integriert. So spart ihr euch ewige Sucherei im Charaktermenü und puzzelt intuitiv drauflos. Wirklich klasse für die Spielbarkeit des Abenteuers! Dazu verwöhnt der tolle Soundtrack eure Lauscher, der nicht nur Liebhaber der Vorgängerspiele erfreuen wird, sondern auch einige Remixe bekannter **Golden Sun**-Songs enthält. Zum Schluss noch eine besonders gute Nachricht für Fans von Teil 1 und 2: Im Kampf attackieren die Charaktere zukünftig einfach den nächstbesten Gegner, wenn ihr ursprüngliches Ziel vor ihrem Angriff besiegt wurde, anstatt erst einmal unaufgefordert zu blocken. Wir sagen: Hurra! ■

Praktisch: Eure Psynergie lenkt ihr neuerdings mittels Stylus.

Atmosphärisch: Die Spielwelt hat nichts an Charme eingebüßt.

MEINUNG
CHRISTINA KALKA

„Wann darf ich es endlich spielen?“

Je mehr über das neue **Golden Sun** bekannt wird, desto aufgeregter werde ich. Als Fan der ersten beiden Teile bin ich ganz besonders froh, dass die Entwickler sich offenbar bemüht haben, das alte Spielgefühl in verbesserter Form auf den DS zu übertragen. Ich hoffe außerdem auf anspruchsvollere Rätsel und die Möglichkeit, den Storyverlauf selbst zu beeinflussen.

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

ZEIG, WAS DU DRAUF HAST!
Empfohlen von Ariane Friedrich – Deutsche Rekordhalterin im Hochsprung
Lichst Eure
SUMMER CHALLENGE
ATHLETICS TOURNAMENT
Das ultimative Sportspiel des Sommers!
20 mitreißende Disziplinen
WWW.SUMMERCHALLENGE-GAME.DE
Im Vertrieb von
dtp entertainment AG
www.dtp-entertainment.com
RTL SPORTS
Wii
3
www.pegi.info
USK ab 0 freigegeben
© RTL Television 2010, vermarktet durch RTL interactive GmbH. RTL Sports ist ein Label der RTL interactive GmbH. Developed by 49 Games. Vertrieb in Deutschland, Schweiz und Österreich durch dtp entertainment AG, Goldbekplatz 3-5, 22303 Hamburg. Trademarks are property of their respective owners. Wii is a trademark of Nintendo.

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst an die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

SOLO-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

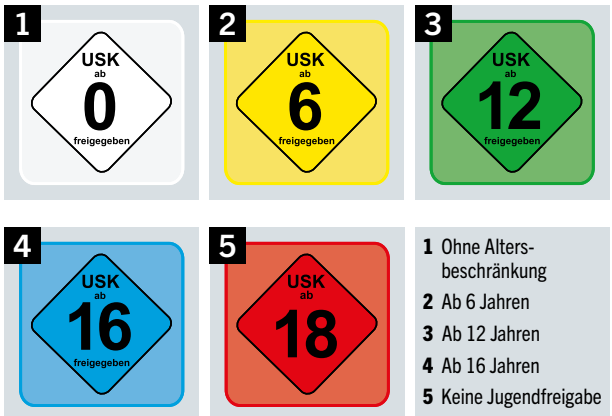
MULTI-HIT

Spiele, die eine Mehrspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau ein Spiel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // erinnert sich …

… nicht mehr daran, wann er zuletzt von einer neuen Konsole oder einem Handheld so begeistert war wie vom 3DS. Und das, obwohl er bis zum ersten Probespielen auf wundersame Weise immun gegen den allgemeinen Hype um das 3D-Handheld zu sein schien!

… ungerne daran, wie viel er in den Neunzigern für den Virtual Boy gezahlt hat und wie wenig Spaß er damit hatte. Doch zum Glück wird sich das Debakel 2011 beim 3DS nicht wiederholen!

Christoph Kraus // nennt sich …

… Camping-Profi: Seit einem verregneten Wochenende in der Fränkischen Schweiz ist Christoph darin erprobt, ein Zelt bei starkem Niederschlag auf matschigem Terrain aufzubauen. Wenigstens die gute Hausmannskost hat geschmeckt!

… Nintendo-3DS-Tester: Auf einem Presse-Event in Frankfurt durfte Christoph bereits den neuen 3DS unter die Lupe nehmen. Sein Favorit war **PilotWings Resort**. Mit der Kamerafunktion konnte er indes nur wenig anfangen.

Sebastian Stange // hat …

… ständig Sorgen mit dem Drahtesel. Zuerst bricht das Schutzblech hinten fast ab, dann löst sich der Sattel mitten beim Fahren in seine Einzelteile auf und nun will auch noch die Lenkerhalterung geschweißt werden. Aber ich liebe mein Rad. Trotzdem!

… eine neue Sucht. Und die lautet **Puzzle Quest 2**! Der geniale Mix aus **Bejeweled** und Rollenspiel ist besser als je zuvor und macht auch nach vielen Stunden Spielzeit immer noch Spaß. Perfekt für die Wartezeit bis **Layton 3**!

Maik Koch // freut …

… sich auf den kommenden Urlaub. Bis dahin gibt es noch viel zu tun, und während Kollege David Martin zum fünften Mal in diesem Jahr Urlaub hat, tippt sich Maik fleißig weiter für unseren Online-Auftritt unter www.videogameszone.de die Fingerchen wund.

… sich auf Metroid Other M. Nur noch wenige Wochen dauert es bis zum Release von **Other M**. Dieser fällt dann auch noch passgenau in meinen nächsten Urlaub. Danke Nintendo!

Stephan Gerner // ist …

… voller Vorfreude: Nur noch wenige Wochen, dann hält er endlich seine **Schwarze Pokémon-Edition** aus Japan in den Händen. Hoffentlich kommt das Spiel rechtzeitig bei ihm an, bevor die Victini-Download-Aktion beendet ist!

… bis dahin gut beschäftigt: Sein Studium geht auf die Endphase zu und die 80-seitige Bachelor-Arbeit will noch zu Ende geschrieben werden. Aber immerhin liegt Stephan das Thema.

David Mola // ärgert sich …

… über das Wetter in Deutschland. Erst wochenlang Dürre und unerträgliche Hitze, dann wieder kühl und regnerisch. Mal so, dann wieder so … Petrus, entscheide dich!

… grün und blau beim Zocken von **New Super Mario Bros. Wii**. Diese fiesen Geschicklichkeitspassagen bringen mich um dutzende virtuelle Leben und meinen Verstand. Bin ich zu alt und zu langsam für diese Art von Spielen? Das Allerschlimmste: Aufhören kann man auch nicht. Es macht ja dennoch irre Spaß!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht zu kurz kommen.

CHRISTIAN SCHÖNLEIN

Sammelt neue Erfahrungen: Nachdem Christian über Jahre hinweg als freier Mitarbeiter für die N-ZONE spannende RPG- und Retro-Berichte verfasst hat, verschlägt es ihn zum Arbeiten nun nach München. Das N-ZONE-Team wünscht ihm dafür alles Gute und bedankt sich für die vielen großartigen Artikel der letzten Jahre!

ANNE SCHMIEDL

Ist dank Kollegen … … in das großartige Spiel **DJ Hero** verliebt! Wenn sie ihre freien Abende nicht gerade als Hobby-DJane an den Turntables verbringt, dann geht sie gemeinsam mit ihren Freunden in der wunderbar weitläufigen Welt von **Dragon Quest IX: Hüter des Himmels** auf spannende Erkundungstouren.

LUKAS SCHMID

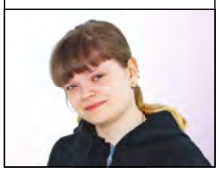
Macht Werbung … … und zwar für unterschätzte Spiele. **Dementium II** etwa ist saugut, wird aber kaum jemand spielen. Meine Aufforderung: Guckt neben den großen Spielenamen auch mal auf die kleineren, unbekannteren. Da verbergen sich oft echte Perlen, die aber nicht die verdiente Aufmerksamkeit bekommen.

DAVID MARTIN

Macht Urlaub … … und nimmt sich Zeit, seine **Pokémon**-Sammlung zu ordnen und sein hellblaues Ballerina-Kostüm aus der Reinigung zu holen. Leider vergaß er wiederholt und unentschuldigt seinen Text für die Redaktionsseite abzuliefern, sodass er seinen lieben Kollegen diese netten Zeilen hier zu verdanken hat.

CHRISTINA KALKA

Hat die Nase voll … … vom Zugfahren. Bei 60 Grad Celsuis im ICE mit kaputter Klimaanlage macht nicht einmal mehr das **Dragon Ball Origins 2**-Zocken Spaß. Zum Glück bleiben ihr derartige Reisen diesen Monat erspart und sie kann sich, ohne einen Hitzschlag zu riskieren, neuen coolen Spieletests für die nächste Ausgabe widmen.



MEINUNGSMACHE

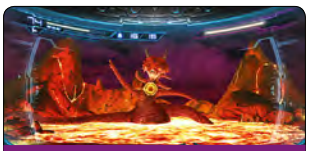
DIE GESCHMACKSPOLIZEI

TOP-TITEL / FLOP-TITEL	CHRISTOPH KRAUS	SEBASTIAN STANGE	THOMAS EDER	MAIK KOCH
	THE KORE GANG	PUZZLE QUEST 2	DEMENTIUM II	PUZZLE QUEST 2
	SUMMER CHALLENGE	ALIEN MONSTER BOWLING	DER BAUERNHOF	DIE LEGENDE VON AANG
THE KORE GANG (Wii)	Man könnte glatt meinen, die Entwickler von **Banjo-Kazooie** hätten an diesem feinen Wii-Jump&Run mitgearbeitet. Gameplay und Humor sind auf hohem Niveau, nur die Spielzeit ist mit sechs Stunden recht kurz. **8**	Die **Kore Gang** ist schon wirklich sympathisch und ich freue mich, dass der Titel endlich seinen Weg in den Laden geschafft hat. Aber mir ist das Spiel einfach zu kurz. Da muss doch mehr gehen! **7**	Schon lange habe ich mich nicht mehr so köstlich beim Zocken amüsiert. Neben dem tollen Humor hat das hierzulande entwickelte Spiel natürlich auch noch gutes Gameplay zu bieten! **8**	Das Spiel soll ja nicht schlecht sein, wie meine Kollegen immer wieder behaupten. Leider habe ich im Moment nur Augen für **Metroid: Other M**. Da braucht es schon mehr, um mich davon abzulenken. **7**
∅ WERTUNG: 7,5				
Test S. 60				
SUMMER CHALLENGE ... (Wii)	Ich weiß nicht, wie oft ich schon geschrieben habe, dass ich keine weitere Wii-Spielesammlung brauche – denn es gibt ja **Wii Sports Resort**. Dieser Vertreter ist zwar ganz gut gemacht, aber trotzdem überflüssig. **6**	Ungern stimme ich Christoph zu, aber diesmal hat er Recht. Eine weitere Sportspiel-Sammlung brauche ich so dringend wie eine Grippe. Obendrein ist Leichtathletik als Thema nicht sehr spannend. **6**	In der Realität war mir Leichtathletik immer zu öde und anstrengend, auf der Wii hingegen bin ich auf Rekordjagd. Allerdings nur gemeinsam mit Freunden, denn alleine macht's nur halb so viel Spaß! **7**	Ich bin faul und etwas übergewichtig. Da ich mich für **Summer Athletics** auch noch bewegen muss, fällt das Spiel für mich leider flach. Meine Bänderdehnung von **Mario & Sonic** ist immer noch nicht verheilt. **4**
∅ WERTUNG: 5,75				
Test S. 62				
TOY STORY 3 (Wii)	Im Kino ist das neue Abenteuer von Buzz und Woody große Klasse – auf der Wii zumindest gut. Das Action-Adventure setzt leider keine neuen Akzente. Man merkt, dass es für Kids gemacht ist. **6**	Das Spiel mag etwas zu leicht und die Story zu kurz sein. Aber der Toy-Box-Modus hat es wirklich in sich. Bis ihr euch hier ausgetobt und alle Möglichkeiten probiert habt, vergehen viele Stunden. **8**	Auch wenn das Spiel zum dritten **Toy Story**-Film nicht viel falsch macht, spricht es mich nicht an. Und auch wenn ich nicht immer nur komplexe Spiele zocke, ist **Toy Story 3** einfach einen Tick zu simpel. **5**	**Toy Story 3** ist brillant. Zumindest sagen das die Kritiken über den Kinofilm. Und auch das Spiel hat mir gefallen, obwohl ich im Vorfeld schon wieder schnell produziertes 08/15-Gameplay erwartet habe. **7**
∅ WERTUNG: 6,5				
Test S. 64				
DIE LEGENDE VON AANG (Wii)	Hier in Franken würde man sagen „Bassd scho." **Die Legende von Aang** ist nett, unkompliziert, solide, unauffällig – eben eine typische Filmumsetzung. Aber nix, wovon man seinen Urenkeln noch erzählen wird. **5**	Da kommt ein Film zum Anime, zu dem es schon viele Videospiele gibt. Aber das hindert Hollywood nicht daran, zum Film ein eigenes Spiel zu machen. Und Überraschung: Es ist nix Besonderes. **5**	Als Nicht-Fan der Welt von **Aang** ist mir auch das Spiel zu dem Kinostreifen ziemlich schnuppe – und das, obwohl es spielerisch wie technisch recht ordentlich ist! Aber leider eben auch nicht mehr … **5**	Schon wieder eine Filmumsetzung, zu der ich nicht einmal den Film kenne. Vielleicht ist das besser so, denn da mich das Spiel schon nicht angesprochen hat, wird der Kinostreifen auch nicht besser sein. **3**
∅ WERTUNG: 4,5				
Test S. 66				
PUZZLE QUEST 2 (DS)	Meine Kollegen sind schon mit dem **Puzzle Quest**-Virus infiziert – also musste ich mir das Spiel ebenfalls mal ansehen. Und in der Tat: Der Mix aus Rollenspiel und Puzzle funktioniert prächtig! **8**	Wenn ich innerhalb einer Woche zweimal meine U-Bahn-Station verpasse, weil ich gebannt in den DS starre, dann ist das der Ritterschlag für ein Spiel. **Puzzle Quest 2** hat es geschafft. Was für ein Sucht-Titel! **9**	Und schon wieder ein DS-Spiel, das meine Freizeit stark beanspruchen wird! Der Genremix aus Puzzle und RPG hat mich beim Vorgänger schon süchtig gemacht. Das zweite **Puzzle Quest** setzt noch einen drauf! **8**	Im Sommerurlaub wird mein DS glühen und **Puzzle Quest 2** wird schuld daran sein. Nur noch wenige Tage, dann lege ich endlich die Füße hoch und puzzle mich durch den zweiten Teil des Genre-Mix! **9**
∅ WERTUNG: 8,5				
Test S. 68				
DEMENTIUM II (DS)	Dass Ego-Shooter auf dem DS Spaß machen können, beweist Entwickler n-Space mit den **Call of Duty**-Ablegern alljährlich. **Dementium II** ist viel beklemmender, aber ähnlich gut. Ein Geheimtipp! **8**	Ich bin schon beeindruckt, dass die Entwickler es tatsächlich schaffen, einen Horror-Shooter für DS zu kreieren. Die grobe Grafik verhindert aber, dass ich wirklich mitfiebere. Mein Wunsch: **Dementium 3D**! Für 3DS! **7**	Obwohl ich bei Ego-Shootern auf dem DS sehr skeptisch bin, gefällt mir **Dementium II** sehr gut. Vor allem die bemerkenswerte Technik und die düstere Atmosphäre sorgen für ein tolles Spielerlebnis! **8**	Gruselspaß für die Hosentasche? Bei mir geht dabei die Atmosphäre leider völlig flöten. Einzig **Dead Space Extraction** im angedunkelten Zimmer samt 5.1-Sound konnte mir wirklich Angst einjagen. **6**
∅ WERTUNG: 7,25				
Test S. 69				

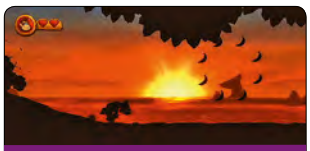
Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
AUGUST		
Die Legende von Aang	THQ	13. August I 2010
Enclave: Shadows of Twillight	TopWare	30. August I 2010
Grease: The Game	505 Games	27. August I 2010
Lernerfolg Grundschule Power Mathe	Tivola	12. August I 2010
Marines	F + F	16. August I2010
Prinzessin Lillifee – Die große Feenparty	Tivola	12. August I 2010
The Kore Gang: Invasion der Inner-Irdischen	Pixonauts	11. August I 2010
SEPTEMBER		
Batman: The Brave and the Bold	Warner Interactive	10. September I 2010
Ben 10 Viglax Attacks	Namco Bandai	03. September I 2010
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	September I 2010
Disney Sing It: Pop Party	Disney Interactive	September I 2010
Family Party: Fitness Fun	D3Publisher	September I 2010
Ferrari: The Race Experience	System 3	September I 2010
FIFA 11	Electronic Arts	30. September I 2010
Ich – Einfach unverbesserlich	Namco Bandai	18. September I 2010
In the Mix: featuring Armin van Buuren	S.A.D.	September I 2010
Metroid: Other M	Nintendo	03. September I 2010
MySims SkyHeroes	Electronic Arts	30. September I 2010
Schlag den Raab	Namco Bandai	10. September I 2010
Spider-Man: Dimensions	Activision	09. September I 2010
OKTOBER		
Die Sims 3	Electronic Arts	28. Oktober I 2010
Rock Band 3	Electronic Arts	28. Oktober I 2010
Shaun White Skateboarding	Ubisoft	01. Oktober I 2010
Star Wars: The Force Unleashed 2	Activision	28. Oktober I 2010
WWE SmackDown vs. Raw 2011	THQ	30. Oktober I 2010
2010 / 2011		
Cars Toons: Hooks unglaubliche Geschichten	Disney Interactive Studios	November I 2010
Conduit 2	Sega	2010
Create	Electronic Arts	November I 2010
de Blob – Underground	THQ	Frühjahr I 2011
Def Jam Rapstar	Konami	04. November I 2010
Der Schattenläufer und die Rätsel des dunklen Turms	Konami	2010
Die Sims 3	Electronic Arts	28. Oktober I 2010
Disney Channel All-Star Party Games	Disney Interactive Studios	Herbst I 2010
Disney Micky Epic	Disney Interactive Studios	Winter I 2010
Disney Sing It: Filmhits	Disney Interactive Studios	Herbst I 2010
Disney Rapunzel: Neu Verföhnt	Disney Interactive Studios	Dezember I 2010
Donkey Kong Country Returns	Nintendo	2010
Driver: San Francisco	Ubisoft	2010
Eldar Saga	Rising Star Games	Herbst I 2010
Family Trainer Treasure Adventure	Namco Bandai	Herbst I 2010
FlingSmash	Nintendo	2010
Golden Eye 007	Activision	2010
Gormiti: Die Herrscher der Natur!	Konami	2010
Guilty Gear XX Accent Core	Headup Games	2010
Hasbro – Spiel mal wieder! 3	Electronic Arts	Herbst I 2010
Haunted House	Namco Bandai	21. Dezember I 2010
Hello Kitty Seasons	Namco Bandai	Herbst I 2010
Ivy the Kiwi?	Rising Star Games	Herbst I 2010
Just Dance 2	Ubisoft	2010
Kirby's Epic Yarn	Nintendo	2011
Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	2010
Mario Sports Mix	Nintendo	2011
Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	2010
Megamind	THQ	November I 2010
Michael Jackson:The Experience	Ubisoft	2010
Need for Speed : Hot Pursuit	Electronic Arts	18. November I2010
Pac-Man Party	Namco Bandai	Herbst I 2010
Scooby-Doo! und der Spuk im Sumpf	Warner Bros. Interactive	Herbst I 2010
Sengoku BASARA Samurai Heroes	Capcom	2010
Sonic Colours	Sega	2010
Sports Island 3	Konami	Herbst I 2010
Tales of Graces	Namco Bandai	2010
TrackMania	Deep Silver	2010
Tron: Evolution	Disney Interactive	Januar I 2011
WWE All Stars	THQ	Frühjahr I 2011
X-Factor	Koch Media	2010
The Legend of Zelda: Skyward Sword	Nintendo	2011



Metroid: Other M — 3. September



Donkey Kong Country Returns — 2010

DS/DSi/3DS

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
AUGUST		
Art Academy: Zeichen- und Maltechniken ...	Nintendo	06. August I 2010
Cats & Dogs 2: Die Rache der Kitty Kahlohr	NBG	05. August I 2010
Die Kunst des Mordens: FBI Top Secret	City Interactive	19. August I 2010
Die Legende von Aang	THQ	13. August I 2010
Duell der Magier	Disney Interactive Studios	26. August I 2010
Grease: The Game	505 Games	26. August I 2010
Hidden Object Show 1 + 2	Intenium	27. August I 2010
Oscar, der Ballonfahrer: Tierische Abenteuer	Tivola	12. August I 2010
Prinzessin Isabella	Intenium	27. August I 2010
Virtual Families	Intenium	27. August I 2010
SEPTEMBER		
Batman: The Brave and the Bold	Warner Bros. Interactive	10. September I 2010
Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco Bandai	24. September I 2010
Camp Rock – The Final Jam	Disney Interactive	September I 2010
Cornelsen Englisch Training Klasse 5 + 6	HMH	30. September I 2010
Cornelsen Englisch Training Klasse 7 + 8	HMH	30. September I 2010
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	September I 2010
FIFA 11	Electronic Arts	30. September I 2010
Ich – Einfach unverbesserlich	Namco Bandai	September I 2010
Last Window	Nintendo	17. September I 2010
Lost Identities	dtp	September I 2010
Meine Tierarztpraxis – SOS am Ozean	dtp	September I 2010
MySims SkyHeroes	Electronic Arts	30. September I 2010
Super Scribblenauts	Warner Bros. Interactive	September I 2010
Tinkerbell – Ein Sommer voller Abenteuer	Disney Interactive Studios	16. September I 2010
OKTOBER		
Die Sims 3	Electronic Arts	28. Oktober I 2010
Final Fantasy: The 4 Heroes of Light	Square Enix	08. Oktober I 2010
Natalie Brooks: Mystery at Hillcrest High	Intenium	22. Oktober I 2010
Rock Band 3	Electronic Arts	28. Oktober I 2010
Star Wars: The Force Unleashed 2	Activision	28. Oktober I 2010
2010 / 2011		
Bakugan Battle Trainer	Activision	2010
Become a famous Model	Global Producers	2010
Ben 10 Viglax Attacks	Namco Bandai	Herbst I 2010
Carnival Games (3DS)	Take 2	2011
Chocobo Racing 3D (3DS)	Square Enix	2011
Dance! It's your Stage	dtp	2010
Dead or Alive 3D (3DS)	Namco Bandai	2011
de Blob – Underground	THQ	Frühjahr I 2011
Die Sims 3	Electronic Arts	Herbst I 2010
Die Sims 3 (3DS)	Electronic Arts	2011
Digimon Story: Lost Evolution	Namco Bandai	2010
Disney Rapunzel: Neu Verföhnt	Disney Interactive Studios	Dezember I 2010
DJ Hero 3D (3DS)	Activision	2011
Dragon Quest VI	Square Enix	2011
Duke Nukem: Critical Mass	Deep Silver	2010
Estpolis: The Lands Cursed by the Gods	Square Enix	2010
FIFA Soccer (3DS)	Electronic Arts	2011
Ghost Trick: Phantom Detective	Capcom	2010
Golden Sun: Dark Dawn	Nintendo	2010
Gormiti: Die Herrscher der Natur!	Konami	2010
Green Lantern: Rise of the Manhunters	Warner Interactive	Sommer I 2011
Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1	Electronic Arts	Herbst I 2010
Hello Kitty Geburtstagsabenteuer	Bandai Namco	November I 2010
Hidden Mysteries: Buckingham Palace	Astragon	2010
Hollywood 61 (3DS)	Nintendo	2011
Ivy the Kiwi?	Rising Star Games	Herbst I 2010
Kampf der Giganten: Dinosaurier (3DS)	Ubisoft	2011
Kid Icarus: Uprising (3DS)	Nintendo	2011
Kingdom Hearts (3DS)	Square Enix	2011
Lego Star Wars III: The Clone Wars	Activision	2010
Madden NFL (3DS)	Electronic Arts	2011
Mario Kart (3DS)	Nintendo	2011
Marvel Super Hero Squad: The Infinity Gauntlet	THQ	2010
Metal Gear Solid: Snake Eater 3D (3DS)	Konami	2011
Michael Jackson Video Game	Ubisoft	2010
MySims SkyHeroes	Electronic Arts	Herbst I 2010
My World My Way	Rising Star Games	Herbst I 2010
Okamiden	Capcom	2011
Pang: Magical Michael	Rising Star Games	Herbst I 2010
Paper Mario (3DS)	Nintendo	2011
Phantasy Star Portable 2	Sega	2010
Phineas und Ferb: Volle Fahrt!	Disney Interactive Studios	Herbst I 2010
PilotWings Resort (3DS)	Nintendo	2011
Pokémon Ranger: Guardian Signs	Nintendo	2010
Pokémon Schwarze & Weiße Edition	Nintendo	Frühjahr I 2011
Professor Layton and the Mask of Miracle (3DS)	Nintendo	2011
Professor Layton and the Unwound Future	Nintendo	2010
Professor Layton und die Geisterflöte	Nintendo	2011
Resident Evil (3DS)	Capcom	2011
Ridge Racer (3DS)	Bandai Namco	2011
Runaway: A Twist of Fate	Focus Home Interactive	2010
Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon	Rising Star Games	Herbst I 2010
Shin Megami Tensei: Strange Journey	Atlus	2010
Sonic Colours	Sega	2010
Sports Island 3	Konami	2010
Star Fox 3D (3DS)	Nintendo	2011
Samurai Warriors 3D (3DS)	Nintendo	2011
Sunny Munroe	Disney	2010
Super Street Fighter IV 3D Edition (3DS)	Capcom	2011
TNA iMPACT! Cross the Line	Southpeak Interactive	2010
Tom Clancy's Ghost Recon (3DS)	Ubisoft	2011
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory (3DS)	Ubisoft	2011
TrackMania 2	Focus Home Interactive	2010

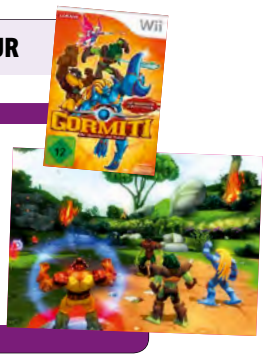
Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder weil keine bekannten Figuren darin mitwirken. Unser vollständiger Marktüberblick stellt die Spiele vor, die kürzlich erschienen sind oder die innerhalb der nächsten vier Wochen veröffentlicht werden. Zu den farbig markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Test S. 66	13. August	Die Legende von Aang	THQ
	27. August	Grease: The Game	505 Games
	30. August	Enclave: Shadows of Twilight	TopWare
	03. September	Ben 10 Vilgax Attacks	Namco Bandai
	03. September	Metroid: Other M	Nintendo
	09. September	Spider-Man: Dimensions	Activision
Vorschau S. 32	10. September	Batman: The Brave and the Bold	Warner Bros. Interactive
	10. September	Schlag den Raab	Namco Bandai
	18. September	Ich – Einfach unverbesserlich	Namco Bandai
	30. September	FIFA 11	Electronic Arts
	September	Disney Sing It: Pop Party	Disney Interactive Studios
	September	Family Party: Fitness Fun	Namco Bandai
Vorschau S. 36	September	Der Herr der Ringe: Die Abenteuer ...	Warner Bros. Interactive
	September	In the Mix: featuring Armin van Buuren	Foreign Media
	September	Ferrari: The Race Experience	System 3
	01. Oktober	Shaun White Skateboarding	Ubisoft

26.08. GORMITI – DIE HERRSCHER DER NATUR

HERSTELLER: KONAMI I GENRE: ACTION



Gormiti – Die Herrscher der Natur basiert auf den gleichnamigen Spielfiguren aus Italien, auch eine Trickfilmserie gibt es schon. Im passenden Spiel übernehmt ihr die Kontrolle über Menschen, die sich in Gormiti verwandeln können. So haltet ihr die fiesen Lava-Gormiti und ihren bösen Anführer Magmion davon ab, die Insel Gorm dem Erdboden gleichzumachen. Im Lieferumfang ist außerdem eine Figur enthalten.

26.08. DIE MONTAGSMALER UND ANDERE MALSPIELE

HERSTELLER: TIVOLA I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Die TV-Serie **Montagsmaler** war so erfolgreich, dass sie ziemlich lange – von 1974 bis 1996 – im deutschen Fernsehen lief. Genau wie im Vorbild zeichnet auch im Spiel eine Person einen vorgegebenen Begriff, während die Mitspieler versuchen, möglichst schnell die richtige Lösung zu erraten. Daneben dürft ihr im Einzelspieler-Modus kreativ werden und zum Beispiel Figuren nachmalen.

27.08. ARCADE HITS PACK

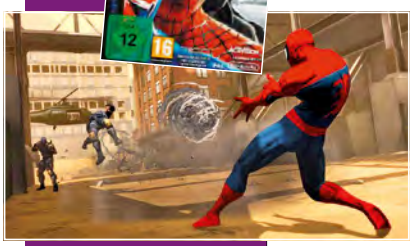
HERSTELLER: SEGA I GENRE: ACTION

Der Untertitel des **Arcade Hits Pack** ist Programm, denn dieses Spiel beinhaltet die beiden Arcade-Shooter **Gunblade NY: Special Air Assault Force** und **L.A. Machineguns: Rage of the Machines**. Ihr begebt euch in schwer bewaffneten Kampfhubschraubern in die Lüfte und eröffnet das Feuer auf allerlei aufdringliche Feinde. Ein Mehrspieler-Modus sorgt dafür, dass auch gesellige Naturen ihren Spaß am Spiel haben.

09.09. SPIDERMAN: DIMENSIONS

HERSTELLER: ACTIVISION I GENRE: ACTION

Hersteller Activision sorgt dafür, dass Comic-Ikone und Zeichentrickheld Spiderman wieder einmal seinen Weg auf Nintendos Handheld und Heimkonsole findet. Im neuesten Spiel rund um den Mann mit den außergewöhnlichen Superkräften steuert ihr diesmal gleich vier unterschiedliche Versionen des bekannten Protagonisten durch vier verschiedene Dimensionen: Amazing, Noir, 2099 und Ultimate.



10.09. BATMAN – THE BRAVE AND THE BOLD

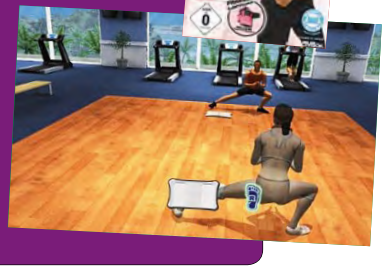
HERSTELLER: WARNER BROS. INTERACTIVE I GENRE: ACTION

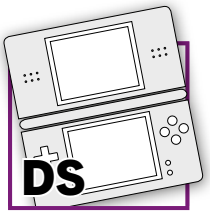
Batman – The Brave and the Bold ist das Spiel zur gleichnamigen Trickfilmserie, die zurzeit auch in Deutschland im Fernsehen läuft. Ihr schlüpft in die Rolle des Dunklen Ritters und seiner fleißigen Helfer, zum Beispiel Robin, Blue Beetle oder Green Lantern, und kämpft gegen altbekannte Fieslinge wie Catwoman oder Gentleman Ghost. Das klingt nach solider Action-Kost.

10.09. 10 MINUTE SOLUTION

HERSTELLER: ACTIVISION I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

10 Minute Solution will Freunde der Fitness in täglichen Einheiten von zehn Minuten dazu bringen, sich mal wieder so richtig zu bewegen. Die einzelnen Trainingskomponenten sind dabei frei kombinierbar, so dass ihr jederzeit ein komplett individuelles Programm erstellt. Das Spiel unterstützt zusätzlich das Wii Balance Board, außerdem sind im Lieferumfang Handschuhe enthalten.





DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auch der DS glänzt mit einem enorm großen Spiele-Angebot. Bei der Fülle an Games kann man aber schon mal den Überblick verlieren. Damit das nicht passiert, präsentieren wir euch auf dieser Seite interessante, kuriose oder abgedrehte Titel, die im Laufe des Monats auf die zwei Bildschirme kommen. Zu den markierten Spielen findet ihr Artikel im aktuellen Heft.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
13. August	Die Legende von Aang	THQ
19. August	Die Kunst des Mordens: FBI Top Secret	City Interactive
26. August	Duell der Magier	Disney Interactive Studios
25. August	Wimmelbild-Creator	Rondomedia
26. August	Grease: The Game	505 Games
03. Sept.	Tetris Party Deluxe	Nintendo
10. Sept.	Batman: The Brave and the Bold	Warner Bros. Interactive
30. Sept	FIFA 11	Electronic Arts

26.08. GREASE: THE GAME

HERSTELLER: 505 GAMES I GENRE: MUSIKSPIEL

Das Musical **Grease** aus dem Jahr 1971 und die Verfilmung mit John Travolta und Olivia Newton-John aus dem Jahr 1978 erfreuen sich auch heute noch großer Beliebtheit. Freunde von Tanz und Gesang dürfen im passenden Spiel ihrer Leidenschaft nachgehen: Ihr singt zehn Songs aus dem **Grease**-Soundtrack mit, nehmt euer Foto per DSi-Kamera auf, importiert es ins Spiel und erlebt bekannte Szenen aus der Filmvorlage mit.

03.09. TETRIS PARTY DELUXE

HERSTELLER: NINTENDO I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Das mittlerweile weltberühmte Spiel **Tetris** löste vor über 25 Jahren ein Spielfieber aus, das sogar noch bis heute seinesgleichen sucht. Nun bringt Nintendo eine neue Version des allseits beliebten Puzzlers mit dem hohen Suchtfaktor auf den Markt, in der euch neben den traditionellen **Tetris**-Varianten auch frische Möglichkeiten zur Auswahl stehen: Ihr manövriert zum Beispiel ein aus vier Quadraten zusammengesetztes Vieleck durch knifflige Parcours.

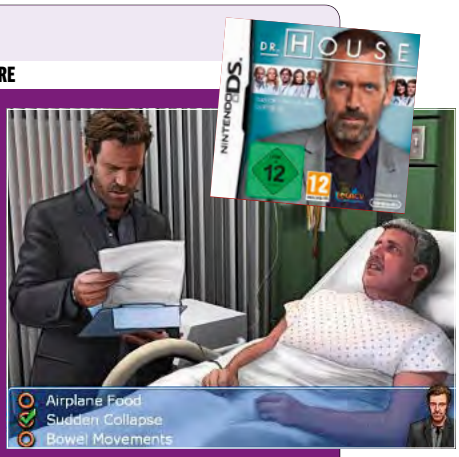
25.08. WIMMELBILD-CREATOR

HERSTELLER: RONDOMEDIA I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Mithilfe der DSi-Kamera erstellt ihr im Spiel **Wimmelbild-Creator** eure eigenen Rätsel. Ihr kreiert dabei aus den Fotos eurer Wahl Wimmelbilder und Puzzles und tauscht diese via WiFi mit euren Freunden. Wem nach einer schnellen Runde Knobelei zumute ist, der kann auch einfach eines der 100 vorinstallierten Fotos auswählen.

AUGUST DR. HOUSE

HERSTELLER: LEGACY I GENRE: ADVENTURE



Die TV-Serie rund um den ebenso zynischen wie genialen Dr. House und sein Team bekommt ein passendes Spiel. In insgesamt fünf verschiedenen Episoden löst ihr medizinische Fälle, indem ihr Hinweise findet sowie Patienten untersucht und befragt. Abschließend stellt ihr eine Diagnose, um eine passende Behandlung in die Wege zu leiten.

09.09. POPSTARS

HERSTELLER: F + F DISTRIBUTION I GENRE: MUSIKSPIEL

F + F Distribution liefert das passende Spiel zur Fernsehserie **Popstars**. Genau wie im Vorbild ist es eure Aufgabe, die Jury von den eigenen Starqualitäten zu überzeugen, um so den Wettbewerb zu gewinnen. Dazu singt und tanzt ihr zu Songs von Stars wie Beyonce, Britney Spears oder Amy Winehouse. Auch originale **Popstars**-Gruppen, etwa die No Angels, sind vertreten.

10.09. RUNE FACTORY 2

HERSTELLER: NICHT BEKANNT I GENRE: ROLLENSPIEL

Die Mischung aus Farm-Simulation und RPG erhält mit **Run Factory 2** einen Nachfolger. Der Ableger der bekannten **Harvest Moon**-Reihe bietet neben Ackerbau und Viehzucht auch typische Rollenspiel-Elemente wie gefährliche Monster, mächtige Waffen und seltene Schätze. Darüber hinaus pflegt ihr den Umgang mit euren Nachbarn. Der Hersteller ist uns unbekannt.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Snapdragon Games | **Hersteller:** Pixonauts | **Termin:** 11. August 2010

THE KORE GANG
INVASION DER INNER-IRDISCHEN

Text | Lukas Schmid

Geologie, frei nach Jules Verne: Die Erdkernbewohner greifen an!

Sieben Jahre hat **The Kore Gang** schon auf dem Buckel: Nach der Ankündigung im Jahr 2003 für die erste Xbox war es viele Jahre still um das Spiel und man hatte es eigentlich bereits in die Schublade „Spiele, die niemals erscheinen werden“ eingeordnet. Vor einiger Zeit jedoch tauchte es auf einmal wieder auf der Bildfläche auf, ab diesem Zeitpunkt jedoch exklusiv für die Wii. Die deutsche Entwicklerschmiede Pixonauts hat sich alle Mühe gegeben, die lange Entstehungszeit zu rechtfertigen und einen würdigen Platformer abzuliefern; gelungen ist das aber nur teilweise.

Die Geschichte rund um den Angriff der drei bösen Krank-Brüder wird mittels vorgerenderter Zwischensequenzen sowie solcher in Spielgrafik vorangetrieben.

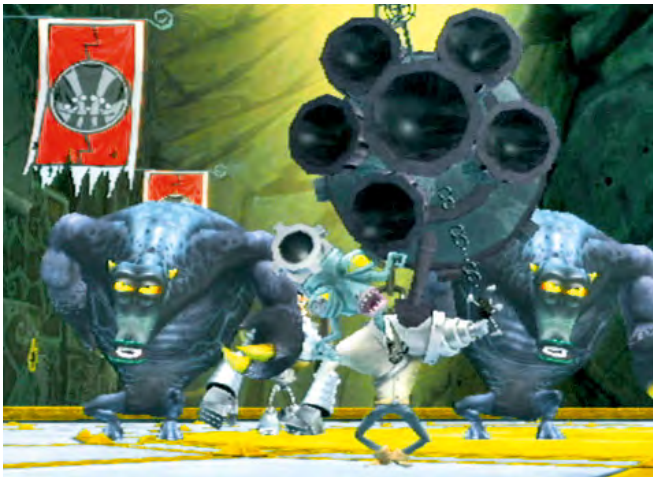
⊕ Witzige Story

Ihr steuert insgesamt drei Spielfiguren: die freche Pixie, den etwas schüchternen Madboy und den Hund Rex, die es durch eine Verkettung unglücklicher Zufälle allesamt ins Erdinnere verschlagen hat. Zusammen finden sie eine Art Roboter-Anzug, der ihnen spezielle Fähigkeiten verleiht, die sie auch nötig haben: Die Krank-Brüder, drei böse Erdkernbewohner, haben sich vorgenommen, mithilfe eines riesigen Bohrers zur Oberfläche vorzudringen und dort die Macht zu übernehmen. Eure Aufgabe besteht natürlich darin, die Pläne der Brüder zu durchkreuzen und nebenbei sicher auf die Erde zurückzukehren. Die Geschichte an sich ist witzig und bringt euch ab und zu sogar zum Schmunzeln – etwa wenn die Krank-Brüder vor Kämpfen stets zuerst ein Ständchen zum Besten geben –, scheitert schlussendlich aber an mehreren Punkten: Erstens flacht sie schon nach kurzer Spielzeit deutlich ab und verliert viel von ihrem schrägen Charme. Zweitens ist es nicht gelungen, Charaktere zu erschaffen, mit denen man wirklich mitfühlt oder mitfiebert: Die Figuren, allen voran die drei Protagonisten, sind farblose Comic-Männchen von der Stange und können die eigentlich gute Atmosphäre nur bedingt vermitteln.

⊖ Wenig Abwechslung

All das ist nur halb so schlimm, solange das Gameplay passt. Eure Figuren haben jeweils spezielle Fähigkeiten, die sich durch diverse Power-ups sogar erweitern lassen. Pixie kann als einzige der Truppe einen Doppelsprung ausführen, außerdem hat sie einen praktischen Enterhaken dabei und schwebt per Schüttel-Bewegung eine Weile. Madboy ist für die Action zuständig, er darf Angreifer verprügeln und Schalter auslösen. Max als Letzter im Bunde ist der schnellste Charakter, außerdem nimmt er mit seiner Schnüffelnase Fährten auf und öffnet versperrte Schlösser. Bis auf die teils ungenaue Bewegungssteuerung funktioniert die

Sporadisch verteilte Schießaufgaben lockern das Gameplay auf. Holt den Mond vom Himmel!


Der Humor des Spiels ist eindeutig Geschmackssache. Dieser singende Endgegner dürfte euch aber zumindest ein Schmunzeln entlocken.

Spielmechanik sehr rund. Die Levels selbst ähneln einander aber stark und halten nur selten Überraschungen bereit. Meist müsst ihr in klar abgesteckten Bereichen eine bestimmte Anzahl an Gegenständen finden, damit sich eine Tür öffnet und ihr in die nächste Welt gelangt. Ein wenig mehr Abwechslungsreichtum bei den Aufgabenstellungen hätte dem Spiel gutgetan, denn so entwickeln sich viele der Levels zu stupidem Abarbeiten, um weiterzukommen. Etwas Auflockerung bringen Sequenzen, in denen ihr hinter einem Geschütz Platz nehmt. Diese sind spielerisch simpel, machen aber Spaß.

Technisch sauber

Die Grafik des Spiels ist durchweg hübsch und bunt, jedoch merkt man ihr an, dass das Grundgerüst bereits ein paar Jahre alt ist. Das wahre Highlight ist aber ohnehin der Soundtrack: Die wunderbaren, abwechslungsreichen Musikstücke erinnern an alte Rare-Klassiker wie **Banjo-Kazooie** oder **Conker's Bad Fur Day** und die professionellen deutschen Sprecher machen allesamt einen wirklich guten Job. Schade, dass sich die Dialoge häufig auf plakativen Furz-und-Rülps-Humor beschränken, denn dadurch wird das große vorhandene Potenzial nicht immer vollständig ausgeschöpft. Das trifft überhaupt auf das ganze Spiel zu: viele gute Ansätze, die leider zu oft an der Ausführung scheitern. Wer mit den diversen Schwächen leben kann, erhält mit **The Kore Gang** jedoch ein recht unterhaltsames Abenteuer. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	
Wii-FB, Nunchuk	
VIDEO	16:9/4:3, 480p/576i
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	-
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Ein guter Plattformer mit Schönheitsfehlern"

Mein Vorurteil › Nach den zahlreichen Verschiebungen und dem Konsolenwechsel von Xbox zu Wii kann aus dem Spiel ja eigentlich gar nichts werden!

The Kore Gang spielt sich gut, hat einen recht ansprechenden Humor und macht auch sonst nicht viel falsch. Trotzdem wollte der Funke beim Spielen nicht überspringen: Es bietet einfach nichts, was es nicht in ähnlicher Form schon unzählige Male zuvor gab. Vor allem das unspektakuläre und abwechslungsarme Gameplay hätte noch etwas Feinarbeit gebraucht. Spaß hat es mir trotzdem gemacht!

Seht ihr die Anzeigen am unteren Bildschirmrand? All diese Gegenstände müsst ihr sammeln, um diesen Level abzuschließen. Für unseren Geschmack zu viel des Guten!

WERTUNGEN

PRO

- Toller Sound
- Gute Steuerung
- Witzige Story
- Professionelle deutsche Sprecher
- Erneut spielbare Levels

CONTRA

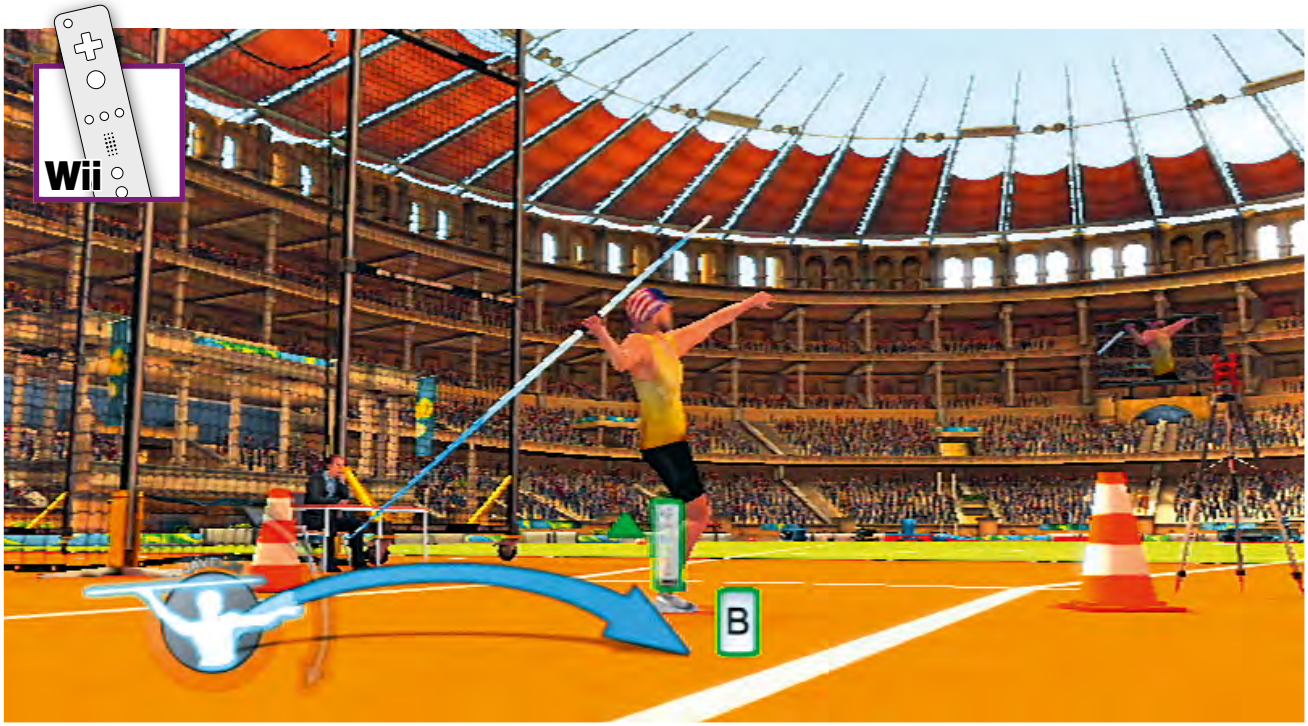
- Manchmal zu platter Humor
- Öde Bosskämpfe
- Schlechte Kameraführung

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	--



Haltet die Wii-FB verkehrt herum, drückt B und schüttelt sie, um euren Speer mit voller Wucht zu werfen. Das ist nur bedingt realitätsnah, funktioniert aber gut.

Genre: Sportspiel | **Entwickler:** 49 Games | **Hersteller:** dtp Entertainment | **Termin:** 30. Juli 2010

SUMMER CHALLENGE ATHLETICS TOURNAMENT

Text | Lukas Schmid

Lasset die Spiele beginnen!

Sommerzeit, das heißt Grillabende, lange, heiße Nächte, Besuche im Schwimmbad – und Sport. Auch auf der Wii geht es der Jahreszeit entsprechend schweißtreibend zu: **Summer Challenge: Athletics Tournament** lädt zum (fast) olympischen Wettkampf! „Fast“ deswegen, weil es wie schon bei den Vorgängern **Summer Athlethics** und **Summer Athletics 2009** keine Lizenzen irgendwelcher Art gibt. Ihr tretet also mit Fantasie-Charakteren in Fantasie-Arenen an. Das macht aber nichts, denn Wettkampf-Atmosphäre kommt durch die schön gestalteten Areale, ein eigens kreiertes Maskottchen und stimmige Intro-Videos vor jeder Disziplin auf.

✪ Große Sportarten-Vielfalt

Das Spiel hält insgesamt 20 Sportarten in acht verschiedenen Kategorien bereit: Beim Laufen etwa könnt ihr zwischen drei verschiedenen Sprint-Variationen, dem Hürdenlauf und der 1.500-Meter-Mittelstrecke wählen, beim Schwimmen zwischen Freistil- und Schmetterlingsschwimmen. Laufen und Schwimmen sind auch die beiden Kategorien, die euch am meisten zum Schwitzen bringen werden, da es hier hauptsächlich darauf ankommt, wie schnell ihr Wii-Fernbedienung und Nunchuk schwingen könnt. In den restlichen

Schwimmen, springen, Klingen schwingen: Der Abwechslungsreichtum der Disziplinen ist recht groß. Schwimmen erfordert vor allem starke Unterarme.

Mehrere Laufvarianten stehen zur Auswahl: Der normale Sprint verlangt euch bereits einiges ab, die 1.500-Meter-Distanz bringt euch dann wirklich ins Schwitzen.

Bogenschießen spielt sich simpel und macht Spaß: Zeigt mit dem Pointer auf den Bildschirm und lasst im richtigen Moment den Analogstick zurückschnellen.

Turmspringen fordert eurer Reaktionsvermögen: Schwingt Fernbedienung und Nunchuk in die angezeigten Richtungen und taucht danach elegant ins Wasser.

Disziplinen sind hingegen mehr eure Geschicklichkeit und richtig getimte Bewegungen gefragt: Trampolinspringen und Turmspringen verlangen, ganz im Stile von Tanzspielen wie **Dance Dance Revolution**, dass ihr im richtigen Moment eine auf dem Bildschirm angezeigte Bewegung ausführt. Die Wurf-Disziplinen (Speer, Kugel, Diskus und Hammer) und die verschiedenen Sprung-Arten (Weit-, Drei-, Hoch- und Stabhochsprung) fordern eine Mischung aus wildem Schütteln und Geschicklichkeit: Meist müsst ihr hier zuerst eine Energieleiste füllen und diese Energie anschließend durch komplizierte Bewegungsfolgen richtig nutzen.

⛔ Steuerungs-Patzer

Die Steuerung funktioniert nicht immer so gut, wie man sich das von einem solchen Spiel wünscht: Immer wieder gibt es Aussetzer, eure Bewegungen werden falsch interpretiert oder schlicht nicht erkannt. Besonders auffällig ist das bei der letzten Disziplin, dem Florett-Fechten: Euer Kämpfer reagiert viel zu träge und macht generell selten das, was ihr von ihm wollt, sodass gelungene Hiebe zur Glückssache verkommen. Aber auch beim Trampolinspringen verliert ihr oft wertvolle Punkte nur deswegen, weil trotz korrekt ausgeführter Bewegungen eure Sprünge nicht gewertet werden. Das ist umso bedauerlicher, als andere Sportarten wie der Hochsprung oder das Bogenschießen wirklich präzise funktionieren und viel Spaß machen.

➕⛔ Zweischneidige Technik

Die Technik gewinnt keine Medaille. So gelungen die Präsentation durch die tolle Wettkampf-Atmosphäre auch ist, leidet sie unter einer nicht mehr zeitgemäßen Grafik samt verwaschenen Texturen und häufiger Treppchenbildung. Bei Nahaufnahmen eurer Sportler und der Arenen fällt das besonders stark auf. Gut gelungen sind hingegen die Bewegungen der Athleten, sie wirken realistisch und zu keinem Zeitpunkt unfreiwillig komisch. Die Musik, die guten Soundeffekte und die dezenten, aber niemals nervigen Stadionsprecher geben keinen Grund zu Beanstandungen.

➕ Großer Umfang

Die Singleplayer-Karriere hat man relativ schnell durchgespielt. Dennoch muss **Summer Challenge** danach nicht im Regal verstauben, denn ein Punktesystem, mit dem ihr nach und nach die Leistung eures Sportlers steigern könnt, sowie sammelbare Achievements im Stil von PlayStation 3 und Xbox 360 verlängern die Langzeitmotivation gewaltig. So richtig lustig wird es aber sowieso erst im Multiplayer-Modus: Je nach Sportart tretet ihr entweder hintereinander oder gleichzeitig mit mehreren Fernbedienungen an. Ein Online-Multiplayer existiert zwar nicht und auch auf die Online-Ranglisten der anderen Versionen wurde verzichtet, als Partyspiel offenbart **Summer Challenge** jedoch großes Potenzial und dürfte über Monate hinweg unterhalten. ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

DIE MEINUNG • LUKAS SCHMID

„Das perfekte Spiel für Bewegungsmuffel!“

Mein Vorurteil › Das Gameplay besteht bestimmt nur aus wildem Wii-Fernbedienungs-Herumgefuchtel und bietet keinen spielerischen Anspruch.

Eines kann ich euch versprechen: Spätestens nach ein paar Runden **Summer Challenge** werdet ihr einen ordentlichen Muskelkater haben! Einige Sportarten, etwa der Sprint, setzen nämlich stark auf die ungeliebte Fuchtel-Steuerung. In mindestens ebenso vielen Disziplinen sind aber auch ein etwas behutsameres Vorgehen und präzise Bewegungen Pflicht. Eine gute Mischung, die Spaß macht, vor allem im Mehrspieler-Modus.

WERTUNGEN

PRO

- ➕ Gute Sportarten-Auswahl
- ➕ Tolle Stadion-Atmosphäre
- ➕ Gelungene Steuerung …

CONTRA

- ⛔ … jedoch nicht in allen Disziplinen
- ⛔ Altbackene Grafik
- ⛔ Auf der Wii keine Online-Ranglisten

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
71	79

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Avalanche Software | **Hersteller:** Disney Interactive Studios | **Termin:** 15. Juli 2010

TOY STORY 3

Text | Anne Schmiedl

Laufende Puppen und sprechende Schweine: Woody und seine Freunde erobern nach ihrem internationalen Film-Erfolg nun auch die Wii!

Fans computeranimierter Filme kommen seit dem 29. Juli wieder voll auf ihre Kosten, denn seit diesem Termin läuft Pixars neuester Streifen hierzulande in den Kinos. Pünktlich zum Kino-Start beschert uns Disney Interactive das passende Videospiel zum mittlerweile dritten **Toy Story**-Film. Doch lohnt sich ein Kauf des Titels? Ob sich das Spiel aus der Masse der – größtenteils – in Windeseile produzierten, lieblosen Filmversoftungen hervorhebt, zeigt euch unser ausführlicher Test.

Drei Helden

Das Menü ist ein Spielbrett, von dem aus ihr die verschiedenen Levels betretet und so die Geschichte des Spiels vorantreibt. Sobald ihr einen der Abschnitte zum ersten Mal beendet, wird ein neuer Bereich freigeschaltet. Bereits abgeschlossene Gebiete könnt ihr jederzeit noch einmal erkunden, zum Beispiel um verpasste Gegenstände einzusammeln. In den Missionen des Story-Modus steuert ihr eine von drei Figuren, zwischen denen ihr jederzeit per Tastendruck wechselt: Woody, Space-Captain Buzz Lightyear und Cowgirl Jessie sind spielbar und haben ganz individuelle Stärken. Buzz ist beispielsweise besonders kräftig und wirft die anderen beiden Figuren weiter, als diese selbst hüpfen können. Wollt ihr dagegen nach einem gewagten Sprung auf einer schmalen Stelle landen, ist Jessie die richtige Figur. Ihr schaltet also bei eurer Erkundung der einzelnen Levels zwischen den drei Akteuren hin und her und löst so Rätsel, die aber niemals allzu schwierig ausfallen. Daneben bietet **Toy Story 3** auch Missionen, die ihr mit einer vorgegebenen Figur absolvieren müsst, bei denen ihr also nicht zu den anderen Protagonisten wechseln dürft. Diese Aufgaben sind weniger rätsellastig, beinhalten aber teils sehr knifflige Geschicklichkeitseinlagen.

Wie es euch gefällt

Neben der Hauptgeschichte habt ihr auch die Möglichkeit, im Menü die Spielzeugkiste anzuwählen. Dabei handelt es sich um eine Stadt im Stil des Wilden Westens, die ihr jederzeit völlig frei erkundet. Auch wenn dieser Abschnitt nicht mit der Hauptgeschichte zusammenhängt, solltet ihr ihn euch auf keinen Fall entgehen lassen, denn

Da werden Kindheitserinnerungen wach: Das Menü hat die Form eines Spielbretts, auf dem die jeweiligen Levels ebenfalls als Spielzeug dargestellt werden.

Kunterbunt: Das Leveldesign ist – passend zur Spielzeugthematik von **Toy Story 3** – stimmig und durchweg bunt und fröhlich gehalten.

die Spielzeugkiste ist das Highlight des Games! Die Bewohner dieses Ortes bitten euch in unterschiedlichen Quests um Hilfe. Die abwechslungsreichen Aufgaben sind zwar größtenteils leicht zu erfüllen, sorgen jedoch trotzdem durchweg für gute Unterhaltung. Gerade jüngere Zocker werden ihren Spaß daran haben. Mit verdientem Gold kauft ihr im Laden der Stadt neues Spielzeug – sobald ihr zum Beispiel das Pferd Bully freischaltet, könnt ihr auf seinem Rücken durch die Westernstadt sausen. Neue Einwohner bringen oft auch neue Aufgaben mit sich, für die ihr als Belohnung dann verschiedene Gegenstände wie Kostüme erhaltet. Der Clou an der Spielzeugkiste ist, dass ihr die Welt hier völlig nach euren eigenen Wünschen gestaltet: Mit besagten Kostümen kleidet ihr die Bewohner des Gebietes neu ein oder ihr bemalt Gebäude ganz nach eurem Geschmack. ■

DIE MEINUNG • ANNE SCHMIEDL

„Toy Story 3 weckt den Spieltrieb!“

Mein Vorurteil › Toy Story 3 ist bestimmt eine typische Filmversoftung: langweilig, lieblos produziert und mit geringer Spieldauer.

Die Entwickler haben die Filmlizenz in **Toy Story 3** genau richtig umgesetzt! Abwechslungsreiche Levels, drei verschiedene spielbare Figuren und eine Menge Extras machen **Toy Story 3** gerade für jüngere Zocker zu einem absoluten Hit. Für ältere Semester ist der Story-Modus des Spiels vielleicht etwas zu kurz und simpel geraten, doch dafür punktet der Spielzeugkisten-Modus mit einer Vielzahl von Anpassungsmöglichkeiten und kompletter Handlungsfreiheit. Insgesamt ist **Toy Story 3** – gerade aufgrund des großartigen Spielzeugkisten-Abschnitts – eine äußerst gelungene Videospielumsetzung, an der besonders die jüngeren Fans des Films viel Spaß haben werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 50,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB und Nunchuk; Classic Controller
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Gute Umsetzung des Films
- ⊕ Drei spielbare Figuren
- ⊕ Spielzeugkiste
- ⊕ Vielfältige Anpassungsoptionen
- ⊕ Großartiger Soundtrack

CONTRA

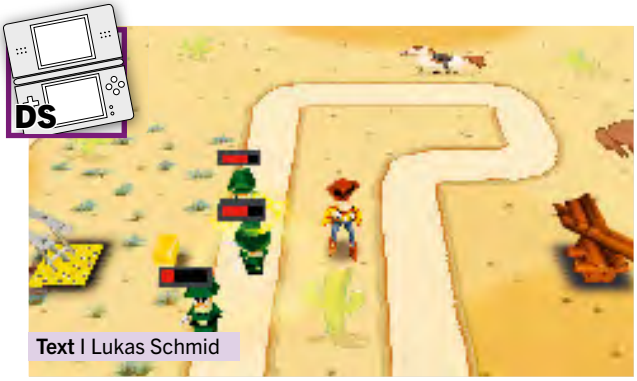
- ⊖ Kurze Spielzeit im Story-Modus
- ⊖ Zu geringer Anspruch in den Quests
- ⊖ Teils unübersichtliche Kamera

GRAFIK 7

SOUND 8

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	76



Text | Lukas Schmid

TOY STORY 3

Auch auf dem DS erwachen die Spielzeuge zum Leben!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** n-Space | **Hersteller:** Disney Interactive Studios | **Termin:** 15. Juli 2010

Gleich vorneweg: Der Toy-Box-Modus, das wichtigste Element der Konsolen-Fassungen von **Toy Story 3**, fehlt in der Handheld-Version. Das stört aber nur geringfügig, denn das Spiel überzeugt durch einen gut designten und abwechslungsreichen Singleplayer-Modus.

Vom Wilden Westen ins All

Das Abenteuer lässt sich grob in zwei Abschnitte unterteilen: In Ersterem hüpft ihr als Woody und Buzz durch klassische 3D-Levels und löst simple Rätsel. Ab und an findet ihr Power-ups, die die Fähigkeiten eurer Charaktere verbessern, etwa eine mächtige Stampfattacke. Diese Hüpf-Levels sind gut durchdacht und fair, ähneln sich nach einer Weile aber recht stark. An bestimmten Stellen wechselt das Spiel in eine Art Fantasie-Modus und dies sind die Momente, in denen das Spiel glänzt: Wenn Woody in der „realen Welt“ etwa ein Bücherregal erklimmen muss, verwandelt es sich in diesen Abschnitten in eine bröckelnde Felswand über einer bodenlosen Schlucht; Falls Buzz sich gegen angreifende Spielzeuge zur Wehr setzen muss, steht er plötzlich auf einem fremden Planeten einer Horde angriffslustiger Aliens gegenüber. Diese Levels sind abwechslungsreiche Minispiele verschiedenster Genres und reichen von Tower-Defense- über Ego-Shooter-Sequenzen bis hin zu wilden Flugreisen durch das Weltall. Das Wichtigste: Spaß machen sie allesamt!

Ein kurzes Vergnügen

Auch technisch macht **Toy Story 3** vieles richtig. Die Grafik ist auf hohem Niveau und überzeugt vor allem durch viele kleine Details und für DS-Verhältnisse sehr gute Texturen. Schade nur, dass das Abenteuer so kurz ausgefallen ist: Nach etwa fünf Stunden solltet ihr den Abspann bereits gesehen haben. Erneut spielbare Levels erhöhen den Dauerspaß nur bedingt, und auch der Multiplayer ist nur als Dreingabe zu verstehen: Kämpft Seite an Seite auf fünf Tower-Defense-Karten gegen angreifende Gegnerwellen. Da die Gegner jedoch stets auf dieselbe Weise vorgehen und ihr praktisch nicht verlieren könnt, ist die Luft hier nach spätestens zwei Runden raus. ■

PRO

- ⊕ Wunderschöne Grafik
- ⊕ Viel Abwechslung
- ⊕ Stimmige Atmosphäre

CONTRA

- ⊖ Kein Toy-Box-Mode
- ⊖ Geringer Umfang
- ⊖ Öder Multiplayer

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
76	51

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-Fernbedienung und Nunchuk
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	2
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
CHRISTINA KALKA

„Netter Zeitvertreib für Avatar-Fans“

Mein Vorurteil ▸ Alle Vorurteile, die man gegen Filmumsetzungen so haben kann

Ich muss gestehen, vom Realfilm nicht sehr angetan zu sein. Auch an der Wii-Umsetzung hat mich nur die Concept-Art-Galerie begeistert. Wer den Film mochte, wird aber auch an diesem Spiel sicherlich seinen Spaß haben – trotz fieser Kamera und irgendwie „matschiger“ Physik.

WERTUNGEN

PRO

- Komplett deutsche Sprachausgabe
- Große Concept-Art-Galerie
- Koop-Mode für zwei Spieler

CONTRA

- Störrische Kameraführung
- Schwammige Physik
- Wenig Charaktertiefe

GRAFIK	SOUND	STEUERUNG
7	8	7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	72

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** THQ | **Hersteller:** THQ | **Termin:** 13. August 2010

DIE LEGENDE VON AANG

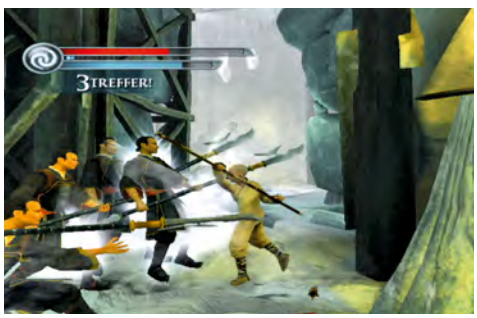
Text | Christina Kalka

Unterstützt Avatar Aang und Prinz Zuko bei ihrem jeweils eigenen Kampf!

Bereits seit 2006 wird der Cartoon **Avatar – Der Herr der Elemente** hierzulande ausgestrahlt und erfreut sich nach wie vor größter Beliebtheit. Kein Wunder also, dass jetzt eine Realverfilmung folgte – und mit ihr natürlich auch die obligatorischen Videospielumsetzungen. In **Die Legende von Aang** – der Titel durfte aufgrund des gleichnamigen Films von James Cameron das Wort „Avatar“ nicht enthalten – übernehmt ihr abwechselnd die Rollen von Luftbändiger Aang und Feuerbändiger Zuko, um euch durch die vom Film inspirierten Levels zu schlagen. Aang ist kein Geringerer als der legendäre Avatar, der Beherrscher aller vier Elemente, und Zuko der Prinz der imperialistischen Feuernation – und ständig auf der Jagd nach Aang. Das Spiel deckt etwas verknappt die Geschehnisse des Realfilms ab; so reist Aang nach hundertjährigem Schlaf an den Nordpol, um zu lernen, wie man Wasser bändigt, damit er das Kriegstreiben der Feuernation aufhalten kann. Zuko ist ihm natürlich auf den Fersen.

⛔ Kleine Schwächen

Die Charaktere des Spiels wurden originalgetreu aus dem Film übertragen und sind allesamt deutsch synchronisiert. Zwar sind Dialoge selten und Charakterentwicklung findet nur begrenzt statt, jedoch wird euch die Geschichte in hübsch gezeichneten Bildern erzählt. Die Protagonisten spielen sich relativ gleich und unterscheiden sich nur in ihren Spezialfähigkeiten: So lässt Aang mit Luftwirbeln Kisten fliegen, um Schalterrätsel zu lösen, während Zuko lieber alles sofort in die Luft jagt. Zukos Alter Ego, der „Blaue Geist“, kann sich zudem unbemerkt an Gegner heranschleichen, um sie dann auszuschalten. Der solide Mix aus Level-Erkunden und Gegner-Vermöbeln wird nur von einem Faktor erheblich gestört: der störrischen Kamera, die sich schnell als euer größter Feind im Spiel entpuppt. Während ihr sie in weitläufigeren Arealen meist problemlos steuern könnt, verhakt sie sich öfters in engen Tunneln. Frust! Wer den Film mochte, wird am Spiel trotzdem Gefallen finden – schon wegen der umfangreichen Concept-Art-Galerie, die es freizuschalten gibt. Jeder Level ist mit entsprechenden Sammelbildern gespickt. Aber Achtung: Sie sind gut versteckt. Suchen lohnt sich! ■



Mächtig: Gegner erledigt Aang mit Stab und Windattacken.

Heimlich: Auch Geschicklichkeitseinlagen dürfen nicht fehlen.

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** FAKT Software | **Hersteller:** dtp entertainment | **Termin:** 28. Juli 2010

CRAZY MACHINES

Text | Christina Kalka

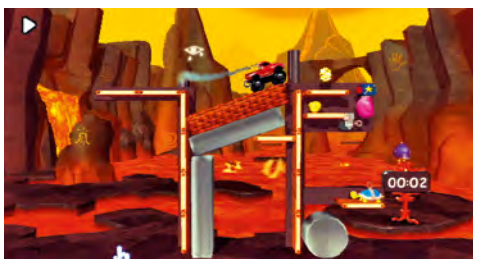
Da raucht das Oberstübchen: Diese intelligent-aberwitzigen Rätsel verlangen euch einiges ab!

Vergesst, was euer Physiklehrer über Federkraftmesser und Co. gesagt hat: Richtige Experimente macht man mit Rampen, Nitroglyzerin, Luftballons, Dampfdruckkesseln und Gummi-Entchen! Der Wii-Ableger der beliebten **Crazy Machines**-Reihe, die vor allem auf dem PC eine riesige Fangemeinschaft hat, bietet kleinen und großen Hobbywissenschaftlern über 100 der serientypischen, verrückten Kettenreaktionsrätsel, präsentiert in witziger Optik und ausgestattet mit coolen, neuen Features. Für diejenigen, die die Reihe nicht kennen: In **Crazy Machines** erhaltet ihr von einem ziemlich zerstreuten Professor verschiedenste Aufträge der Marke „Puste die Kerze aus!“, „Sprenge das Dynamit in die Luft!“ und „Schieß den Ball in den Korb!“ Diese dürft ihr einzig durch das geschickte Kombinieren und Platzieren der unterschiedlichen, in einer ganzen Hundertschaft vorhandenen Bauteile, etwa Förderbänder, Bretter, Raketen und die eingangs erwähnten Gummi-Enten, und die mit ihnen ausgelöste Kettenreaktion erfüllen. Berühmt sind die Spiele dabei vor allem durch ihre realistische Physik und das kreative Um-die-Ecke-Denken, das sie vom Spieler erfordern.

Für Tüftel-Freunde

Der zentrale Spielinhalt ist der Einzelspieler-Modus, in dem ihr euch durch die immer schwieriger werdenden Levels arbeitet, um Punkte zu kassieren und weitere Aufgaben freizuschalten. Zur Bewältigung eines Auftrags verfügt ihr dabei über eine bestimmte Auswahl an Gegenständen, die ihr pfiffig zu einer funktionierenden Reihe zusammenstellen müsst. So lasst ihr zum Beispiel einen Ball auf den Lichtschalter fallen, um eine Glühbirne zum Leuchten zu bringen, die so auf eine Lupe ausgerichtet ist, dass im Brennpunkt des Lichtes ein Feuer entsteht, das dann die Kettenreaktion fortführt. Erstmals bietet die Wii-Version auch einen Koop-Modus, in dem euch bis zu drei Mitspieler aktiv beim Lösen der Rätsel unterstützen dürfen, und einen Party-Modus, in dem ihr gegeneinander puzzelt. Auch der typische Baukasten für eigene Versuchsaufbauten ist mit dabei: Fertige Experimente tauscht ihr dann online mit Freunden. Der Störfaktor am kultigen und gut umgesetzten Spielprinzip ist die Wii-Steuerung, die sich als ungenau und schwammig erweist. Selbst wenn ihr einzelne Bauteile mit dem Steuerkreuz einpassen dürft, erfordert des Rätsels Lösung viel zu oft die Positionierung von Gegenständen auf den Pixel genau, sodass ihr öfter einmal unnötig lange damit zubringt, Zündschnüre auszurichten und den Platz für einen Boxhandschuh zu finden, der kein Verbotsschild aufploppen lässt. Das ist schlichtweg ärgerlich! ■

Pixelarbeit: Selbst mit der Tasten-Steuerung ist es oft schwer, die Bauteile auf Anhieb korrekt zu platzieren.



Einfallsreichtum: Manche Rätsel erfordern etwas seltsame Konstruktionen – da helfen nur Rumprobieren und viel Fantasie!

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-Fernbedienung
VIDEO	480p/576i, 16:9/4:3
AUDIO	Dolby Pro Logic II, Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	4
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	Selbst erstellte Levels mit Freunden tauschen

MEINUNG CHRISTINA KALKA

„Das ist Knobelspaß auf hohem Niveau!“

Mein Vorurteil ▸ Was überall gut ist, wird auf der Wii nicht schiefgehen.

Crazy Machines mochte ich schon auf dem PC. Die intelligenten, aber etwas abgefahrenen Physikrätsel haben auch auf der Wii nichts von ihrem Charme verloren. Nervig fand ich nur die hakende, oft unbequeme Steuerung: Für das haargenaue Einsetzen kleinster Bauteile ist die Grafik einen Tick zu pixelig!

WERTUNGEN

PRO

- Über 100 Rätsel und Gegenstände
- Koop- und Party-Modus für 4 Spieler
- Anspruchsvolle Experimente
- Realistische Physik

CONTRA

- Schwammige Steuerung
- Keinerlei Hilfe-Funktion

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	81

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	2
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Infinite Interactive | **Hersteller:** Namco Bandai | **Termin:** 16. Juli 2010

MEINUNG LUKAS SCHMID

„Nur noch ein Kampf, dann höre ich auf – wirklich!“

Mein Vorurteil ▸ Puzzlespiel und RPG? Das passt nicht zusammen.

Ich nehme alles zurück und behaupte das Gegenteil: Die Mischung funktioniert sogar wunderbar. **Puzzle Quest 2** ist ein Spiel, das euch für Monate unterhalten kann, ebenso aber für eine schnelle Runde in der U-Bahn geeignet ist. Die unzeitgemäße Grafik fällt negativ auf, an der tollen spielerischen Qualität ändert sie aber natürlich nichts.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Süchtig machender Gameplay-Mix
- ⊕ Fordernde Puzzles
- ⊕ Hoher Rollenspiel-Anteil
- ⊕ Riesiger Umfang

CONTRA

- ⊖ Technisch mau
- ⊖ Schwache Story

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
84	78

PUZZLE QUEST 2

Text I Lukas Schmid

Die beste Waffe gegen fiese Goblins? Gleichfarbige Kugeln!

Das Konzept mancher Spiele hört sich in der Theorie sehr eigen an. **Puzzle Quest: Challenge of the Warlords** aus dem Jahr 2008 war so ein Fall: Als Held einer von vier Charakterklassen reist ihr durch ein Fantasy-Reich, trefft auf unzählige Gegner und erledigt sie, indem ihr sie in Spielchen im Stil von **Bejeweled** und anderen Puzzle-Games bezwingt. Nach diesen Kämpfen erhaltet ihr Erfahrungspunkte, mit denen ihr eure diversen Attribute wie Stärke, Ausdauer und so weiter verbessert. Das ungewöhnliche Konzept kam bei Kritikern und Spielern gleichermaßen gut an (N-ZONE-Einzelspieler-Wertung: 82%), sodass wir uns nun über einen Nachfolger freuen.

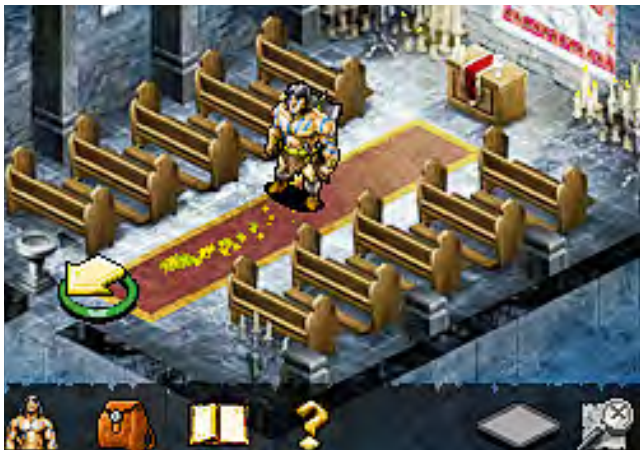
⊕ Alte Stärken, neue Features

Das zweite **Puzzle Quest** ist einen Tick besser gelungen als der Erstling. Die größte Veränderung stellt die Fortbewegung in der Spielwelt dar: Zuvor gab es lediglich eine Oberweltkarte, auf der die Kämpfe angewählt wurden, jetzt dürft ihr euren Recken selbst aus einer isometrischen Perspektive durch Städte, Wälder und Dungeons steuern. Das Kampfsystem bleibt gleich, wurde jedoch erweitert. Euer Hauptziel ist es, Reihen von drei oder mehr Steinen zu legen, um Zauber auszuführen, dem Gegner zu schaden oder Statusveränderungen hervorzurufen. Je mehr und je längere Linien ihr auflöst, desto stärker sind eure Angriffe. Hinzugekommen sind Waffen, die sich ebenfalls durch geschicktes Puzzeln auslösen lassen, sowie Ausrüstungsgegenstände, die eure Charakterwerte positiv beeinflussen. Abseits der Kämpfe dürft ihr euch nicht zurücklehnen: Egal ob Schlösser zu öffnen oder Schatztruhen zu plündern sind, alle Aktionen des Spiels geschehen im Rahmen von verschiedenen Puzzle-Variationen.

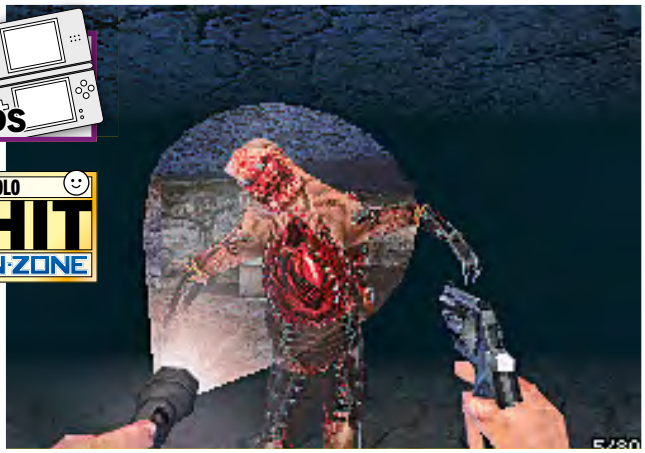
⊖ Schwache Technik

Im Multiplayer beharkt ihr euch mit einem Freund, der ebenfalls das Spiel besitzt. Das macht Spaß, jedoch sollten beide Spieler auf einem ähnlichen Erfahrungslevel sein, da faire Matches ansonsten unmöglich sind. Hauptsächlich lebt **Puzzle Quest 2** aber ohnehin von seinem ausufernden Singleplayer-Abenteuer, in dem ihr euren Charakter mit unzähligen Gegenständen immer weiter verbessert und individualisiert. Schade, dass die Grafik auf GBA-Niveau und die uninteressante Story nicht mit der Qualität des Gameplays mithalten können. ■

Im Kampf könnt ihr Gegner nun auch mit mächtigen Waffen attackieren.



Eine goldene Linie zeigt euch stets den Pfad zum nächsten Ziel an. Drückt auf die Pfeile am Boden, um euch zum nächsten Bildschirmabschnitt zu begeben.



Unheimliche Begegnungen der dritten Art: Das Gegnerdesign ist gelungen, allerdings gibt es zu wenige Varianten. Diese Zombies laufen euch ständig über den Weg.

Ob Pistole, Messer oder Hammer – eure Tötungsutensilien sind zahlreich.

Genre: Ego-Shooter | **Entwickler:** Renegade Kid | **Hersteller:** TopWare Interactive | **Termin:** 15. Juli 2010

DEMENTIUM II

Text | Lukas Schmid

In diesem Irrenhaus verliert man mehr als nur den Verstand.

Dementium: Die Anstalt aus dem Jahr 2008 war ein guter, atmosphärischer Horror-Ego-Shooter für den Nintendo DS (N-ZONE-Wertung: 80 %). Das sich wiederholende Gameplay und ein unfaires Speichersystem brachten dem Spiel allerdings Minuspunkte ein. **Dementium II** hat aus den Fehlern seines Vorgängers gelernt und präsentiert sich noch ein ganzes Stück durchdachter und unterhaltsamer als dieser.

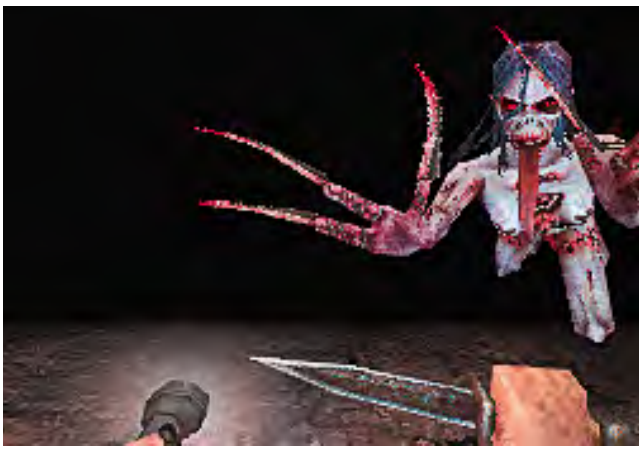
⊕ Gruselstimmung de luxe

Ihr schlüpft in die Rolle des Irrenanstalt-Insassen William Redmoor, der nach einer Gehirnoperation und ohne Erinnerung in den blutverschmierten und von bizarren Kreaturen bevölkerten Wänden der Bright-Dawn-Anstalt aufwacht. Viel mehr wird euch nicht erklärt – genau davon lebt die Atmosphäre des Spiels: Nach und nach findet ihr mehr über eure dunkle Vergangenheit heraus und müsst euch fragen, wie viel dessen, was ihr als wahr erachtet, wirklich wahr ist. **Dementium II** bedient sich stilistisch bei Genregrößen wie **Silent Hill** oder **Resident Evil**, wirkt dabei jedoch niemals billig oder unfreiwillig komisch. Dazu trägt die tolle Grafik, die mit zum Besten auf dem Nintendo DS zählt, einen großen Teil bei.

⊖ Monster-Mangel

Das Gameplay bietet klassische Horrorkost: Herumrennen, böse Monster niederschießen, Gegenstände sammeln und leichte Rätsel lösen. Das funktioniert zwar gut, ein bisschen mehr Mut zur Innovation hätte dem Ganzen aber gutgetan. Sehr schön: Im Gegensatz zum ersten Teil dürft ihr nun jederzeit an festen Speicherstellen euren Spielstand sichern. Schade, dass es viel zu wenige verschiedene Gegner-Typen gibt. Noch dazu haben diese generell den IQ einer Felswand und verfangen sich ständig an diversen Gegenständen wie Türrahmen. Nach dem recht kurzen Hauptspiel lockt übrigens der sogenannte Survival-Modus, in dem ihr mit einer beschränkten Anzahl an Munition und Heil-Items in diversen Arenen gegen angreifende Gegnerhorden bestehen müsst. ■

Etwas hellere Abschnitte wie dieser hier lockern das Spiel auf.



Gefährlich: Ab und an müsst ihr gegen gruselige Endgegner antreten. Mit der richtigen Taktik und geballter Feuerkraft stellen diese aber kein Problem dar.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchscreen
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG LUKAS SCHMID

„Horror für die Hosentasche – nichts für schwache Nerven“

Mein Vorurteil ▸ Ein Horrorspiel auf dem DS ist bestimmt nicht gruselig.

Ich habe mich geirrt. **Dementium II** ist wahnsinnig spannend, spielt sich sehr gut und wird euch bestimmt den einen oder anderen Schauer über den Rücken jagen. Volljährige Spieler, die von **Silent Hill**, **Resident Evil** und Co. nicht genug bekommen können, sollten unbedingt eine Einweisung in die Bright-Dawn-Anstalt in Betracht ziehen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Fantastische Grafik
- ⊕ Tolle Grusel-Atmosphäre
- ⊕ Gute Story
- ⊕ Faire Speicherpunkte

CONTRA

- ⊖ Wenige Gegner-Typen
- ⊖ Kurze Spielzeit

GRAFIK 9

SOUND 8

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
85	--

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème an Nintendo-Wii- und DS-Spielen im Überblick!

Keine Neueinsteiger in die Wii-Bestenlisten: **PokéPark** hat mit seiner 80-Prozent-Wertung den fünften Rang bei den Action-Adventures knapp verpasst.

ACTION

1		**Muramasa: The Demon Blade** Hersteller: Rising Star Games Spielspaß: 86 % Der Geheimtipp aus Fernost hält die Top-Position der Wii-Action-Charts inne!
2		**Sin & Punishment 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**No More Heroes 2: Desperate Struggle** Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 85 %
4		**Sonic und der schwarze Ritter** Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %
5		**Geometry Wars: Galaxies** Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Twilight Princess** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!
2		**Resident Evil 4 Wii-Edition (dt.)** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %
3		**Okami** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %
4		**Bully: Die Ehrenrunde** Hersteller: 2k Games | Spielspaß: 86 %
5		**Silent Hill: Shattered Memories** Hersteller: Konami | Spielspaß: 81 %

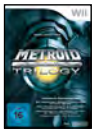
ADVENTURE

1		**Zack & Wiki** Hersteller: Capcom Spielspaß: 85 % Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.
2		**Geheimakte Tunguska** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 85 %
3		**Geheimakte 2: Puritas Cordis** Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %
4		**Baphomets Fluch: Director's Cut** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %
5		**Another Code R** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1		**Super Smash Bros. Brawl** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!
2		**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %
3		**TMNT Smash-Up** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
4		**Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Tournament of Legends** Hersteller: Sega | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime Trilogy** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!
2		**Metroid Prime 3: Corruption** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
3		**The Conduit** Hersteller: Sega | Spielspaß: 90 %
4		**Call of Duty: Modern Warfare - Reflex Edition** Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %
5		**Resident Evil: The Darkside Chronicles** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Wario Ware: Smooth Moves** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 87 % Mit dieser Minispielesammlung kommt ihr sicher voll auf eure Kosten!
2		**Rayman Raving Rabbids 2** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %
3		**Sonic und die geheimen Ringe** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
4		**Rayman Raving Rabbids TV-Party** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %
5		**Boom Blox: Smash Party** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 85 %

JUMP & RUN

1		**Super Mario Galaxy 2** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 96 % Noch besser als Teil 1: Das Mega-Jump&Run erobert die Spitzenposition im Genre!
2		**Super Mario Galaxy** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 96 %
3		**New Super Mario Bros. Wii** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %
4		**de Blob** Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %
5		**Lego Indiana Jones 2** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

MUSIKSPIEL

1		**Rock Band 2** Hersteller: Electronic Arts Spielspaß: 93 % Mittlerweile ist sogar schon der dritte Teil angekündigt. Er soll auch für Wii kommen.
2		**Guitar Hero 5** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
3		**Guitar Hero: World Tour** Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %
4		**Rock Band** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %
5		**Guitar Hero III** Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart Wii** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**SSX Blur** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %
4		**Excitebots** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %
5		**Need for Speed: Nitro** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

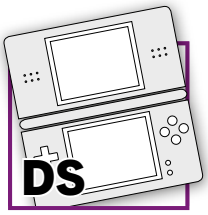
1		**Fire Emblem: Radiant Dawn** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 88 % Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.
2		**Monster Hunter Tri** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85%
3		**Super Paper Mario** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Final Fantasy Fables: Chocobo Dungeon** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %
5		**Tales of Symphonia: Dawn of the New World** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Pikmin 2 (NPC!)** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 89 % Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!
2		**Pikmin (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Animal Crossing: Let's go to the City** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
4		**Little King's Story** Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %
5		**Anno: Erschaffe eine neue Welt** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 89 % Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!
2		**Mario & Sonic bei den Olympischen Sommer …** Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %
3		**Pro Evolution Soccer 2010** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Tiger Woods PGA 2011** Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 88 %
5		**Mario Power Tennis (NPC!)** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %



Frischer Wind im RPG-Genre: Mit stolzen 90 Prozent Spielspaß-Wertung schafft es die deutsche Version von **Dragon Quest IX** in die Bestenlisten.

ACTION

1
GTA: Chinatown Wars
Hersteller: Rockstar Games
Spielspaß: 93 %
Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchstem Niveau!

2
Worms 2: Open Warfare
Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %

3
Space Invaders Extreme
Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %

4
COP: The Recruit
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

5
Mega Man ZX
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85 %

ACTION-ADVENTURE

1
Zelda: Spirit Tracks
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %
Besser als **Phantom Hourglass**: Das neue **Zelda** erobert die Chart-Spitze!

2
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

3
Castlevania: Portrait of Ruin
Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %

4
Castlevania: Order of Ecclesia
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

5
Castlevania: Dawn of Sorrow
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

ADVENTURE

1
Anoth. Code: Dopp. Erinnerung
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 85 %
Herrlich innovativer Adventure-Spaß, der leider etwas zu schnell vorbei ist.

2
Phoenix Wright: Ace Attorney
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3
Hotel Dusk: Room 215
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

4
Phoenix Wright: Trials and Tribulations
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

5
Ace Attorney: Apollo Justice
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

BEAT 'EM UP

1
Bleach: Dark Souls
Hersteller: Sega
Spielspaß: 84 %
Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!

2
Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %

3
Naruto: Ninja Destiny
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %

4
Naruto: Ninja Council
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %

5
Naruto: Ninja Destiny 2
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

EGO-SHOOTER

1
Metroid Prime: Hunters
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.

2
Call of Duty: World at War (dt.)
Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %

3
Brothers in Arms DS
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83 %

4
Call of Duty : Modern Warfare Mobilized
Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %

5
Dementium: Die Anstalt
Hersteller: Zuxxez | Spielspaß: 80 %

GESCHICKLICHKEIT

1
Bomberman 2
Hersteller: Konami
Spielspaß: 92 %
Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!

2
Professor Layton und die Schatulle der Pandora
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3
Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

4
Tetris DS
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

5
Meteos
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1
New Super Mario Bros.
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 90 %
Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!

2
Kirby: Power Paintbrush
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

3
Yoshi's Island DS
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %

4
Super Mario 64
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

5
Sonic Rush
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1
Guitar Hero On Tour
Hersteller: Activision
Spielspaß: 88 %
Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!

2
Guitar Hero On Tour: Decades
Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %

3
Guitar Hero: Modern Hits
Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %

4
Rhythm Paradise
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %

5
Jam with the Band
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 78 %

RENNSPIEL

1
Mario Kart DS
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus!

2
Sonic & Sega All-Stars Racing
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

3
Race Driver: GRID
Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %

4
DTM Race Driver 3: Create & Race
Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84 %

5
Trackmania DS
Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1
Pokémon HeartGold/SoulSilver
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 93 %
Ein Meisterwerk löst das andere ab: **Gold/Silber** ist das beste DS-RPG!

2
Pokémon Platin
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3
Pokémon Diamant/Perl
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

4
Chrono Trigger
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %

5
Dragon Quest IX
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %

SIMULATION/STRATEGIE

1
Advance Wars: Dark Conflict
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92 %
Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!

2
42 Spieleklassiker
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %

3
Advance Wars: Dual Strike
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

4
Animal Crossing: Wild World
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

5
Final Fantasy Tactics A2
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

SPORTSPIEL

1
Mario & Sonic bei den …
Hersteller: Sega
Spielspaß: 88 %
Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!

2
New International Track & Field
Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

3
Mario Slam Basketball
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %

4
Mario & Sonic bei den Olympischen …
Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %

5
Tony Hawk's American Sk8land
Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1 SUPER MARIO GALAXY 2
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/10
Spielspaß: 96%
Was für eine Überraschung: **Super Mario Galaxy 2** steht an der Spitze der Wii-Verkaufscharts!

		Entwickler	Hersteller	Test in	Spielspaß
2	Wii FIT PLUS (MIT BALANCE BOARD)	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 11/09	82%
3	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 12/09	94%
4	MARIO KART Wii	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 05/09	94%
5	JUST DANCE	Ubisoft	Ubisoft	N-ZONE 01/10	–
6	LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1-4	TT Games	Warner Interactive	N-ZONE 07/10	84%
7	MONSTER HUNTER TRI	Capcom	Nintendo	N-ZONE 05/10	88%
8	Wii SPORTS RESORT + Wii MOTIONPLUS	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 09/09	86%
9	Wii FIT PLUS (OHNE BALANCE BOARD)	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 11/09	82%
10	POKÉPARK Wii: PIKACHUS GROSSES ABENTEUER	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 08/10	80%

TOP 10 LESER (Wii)

1 SUPER MARIO GALAXY 2
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/10
Spielspaß: 96%
Das neue Lieblingsspiel der N-ZONE-Leser ist erwartungsgemäß **Super Mario Galaxy 2**.

		Entwickler	Hersteller	Test in	Spielspaß
2	MONSTER HUNTER TRI	Capcom	Nintendo	N-ZONE 05/10	88%
3	SUPER SMASH BROS. BRAWL	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 04/08	94%
4	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 05/08	94%
5	MARIO KART Wii	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 05/08	94%
6	NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE	Rising Star Games	Koch Media	N-ZONE 06/10	85%
7	SUPER MARIO GALAXY	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 12/08	96%
8	RED STEEL 2	Ubisoft Paris	Ubisoft	N-ZONE 04/10	81%
9	SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES	Climax	Konami	N-ZONE 03/10	80%
10	MURAMASA: THE DEMON BLADE	Rising Star Games	Koch Media	N-ZONE 11/09	87%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1 SUPER MARIO GALAXY 2
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/10
Spielspaß: 96%
Auch in der Redaktion ist Marios neuestes Jump & Run das aktuell beliebteste Wii-Spiel.

		Entwickler	Hersteller	Test in	Spielspaß
2	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 05/08	94%
3	METROID PRIME TRILOGY	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 10/09	95%
4	MONSTER HUNTER TRI	Capcom	Nintendo	N-ZONE 05/08	88%
5	NEW SUPER MARIO BROS. Wii	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 05/08	94%
6	MARIO KART Wii	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 05/08	94%
7	THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 01/07	92%
8	NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE	Rising Star Games	Koch Media	N-ZONE 06/10	85%
9	LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1-4	TT Games	Warner Interactive	N-ZONE 07/10	84%
10	POKÉPARK Wii: PIKACHUS GROSSES ABENTEUER	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 08/10	80%

TOP 10 SATURN (DS)

1 POKÉMON SOULSILVER SILBERNE EDITION
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/10
Spielspaß: 93%
Die **Silberne Edition** führt die Verkaufscharts weiterhin an.

		Entwickler	Hersteller	Test in	Spielspaß
2	NEW SUPER MARIO BROS.	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 08/06	90%
3	POKÉMON HEARTGOLD – GOLDENE EDITION	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 04/10	93%
4	MARIO KART DS	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 12/05	94%
5	MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER	Alphadream Corp.	Nintendo	N-ZONE 11/09	88%
6	STYLE BOUTIQUE	Nintendo	Nintendo	–	–
7	LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA	TT Games	Activision	N-ZONE 02/08	83%
8	PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA	Level-5	Nintendo	N-ZONE 10/09	90%
9	LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1-4	TT Games	Warner Interactive	N-ZONE 09/10	84%
10	STYLE BOUTIQUE	Nintendo	Nintendo	–	–

TOP 10 LESER (DS)

1 POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER
Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/10
Spielspaß: 93%
Erneut ist **HeartGold & SoulSilver** das Lieblingsspiel der N-ZONE-Leser.

		Entwickler	Hersteller	Test in	Spielspaß
2	DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS	Square Enix	Nintendo	N-ZONE 08/10	90%
3	THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 01/10	90%
4	NEW SUPER MARIO BROS.	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 08/06	90%
5	MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER	Alphadream Corp.	Nintendo	N-ZONE 11/09	88%
6	MARIO KART DS	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 12/05	94%
7	SUPER MARIO 64 DS	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 04/05	88%
8	PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA	Level-5	Nintendo	N-ZONE 10/09	90%
9	YU-GI-OH! 5D'S WORLD CHAMPIONSHIP 2010	Konami	Konami	N-ZONE 05/10	82%
10	GRAND THEFT AUTO: CHINATOWN WARS	Rockstar Leeds	Rockstar Games	N-ZONE 05/09	93%

TOP 10 REDAKTION (DS)

1 DRAGON QUEST IX: HÜTER DES HIMMELS
Entwickler: Square Enix
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 08/10
Spielspaß: 90%
Ein Meisterwerk, das die Redaktion momentan an den DS fesselt!

		Entwickler	Hersteller	Test in	Spielspaß
2	NEW SUPER MARIO BROS.	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 08/06	90%
3	MARIO KART DS	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 12/05	94%
4	MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER	Alphadream Corp.	Nintendo	N-ZONE 11/09	88%
5	THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 01/10	90%
6	POKÉMON HEARTGOLD & SOULSILVER	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 04/10	93%
7	SCRIBBLENAUTS	5th Cell	Warner Interactive	N-ZONE 11/09	82%
8	LEGO HARRY POTTER: DIE JAHRE 1-4	TT Games	Warner Interactive	N-ZONE 07/10	81%
9	PICROSS 3D	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 04/10	87%
10	METROID PRIME HUNTERS	Nintendo	Nintendo	N-ZONE 06/06	95%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Oder ihr schreibt uns einfach, Infos dazu siehe Seite 15. Vielen Dank für eure Teilnahme!

N-ZONE jetzt regelmäßig per **Post im Abo ohne Verpflichtung**

JETZT 6% SPAREN!

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 39,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Das Abo gilt für zwölf Ausgaben und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden. Zuviel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück. Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kontoinhaber: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

735447

Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Lukas Schmid

PEARL HARBOR TRILOGY 1941 RED SUN RISING

Stell dir vor, es ist Krieg und wir fliegen hin.

Art: WiiWare I **Genre:** Action I **Entwickler:** Legendo Entertainment I **Termin:** 16. Juli 2010 I **Preis:** 700 Nintendo Points

Der Angriff auf Pearl Harbor als lustiges WiiWare-Spiel – klingt merkwürdig, ist aber so.

Egal mit welcher Controller-Variation, euer Flieger steuert sich stets präzise.

Denkt man an den Angriff auf Pearl Harbor, ist „geeignetes Setting für ein WiiWare-Spiel“ nicht unbedingt die allererste Assoziation. Den Entwicklern von Legendo ist es mit dem ersten Teil ihrer **Pearl Harbor Trilogy** trotzdem gelungen, auf Basis dieser Vorlage ein toll gelungenes Action-Flugspiel zu entwickeln. In zwei Kampagnen, einmal aufseiten der Amerikaner und einmal auf der der Japaner, ballert ihr euch durch jeweils acht abwechslungsreich gestaltete Missionen, wahlweise nur per Wii-Fernbedienung, mit angeschlossenem Nunchuk oder dem Classic Controller. Alle drei Varianten spielen sich sehr unterschiedlich, funktionieren aber präzise und machen viel Spaß. Ebenso viel Mühe wurde in die Grafik gesteckt, die sich nicht hinter so manchem Vollpreis-Wii-Spiel verstecken muss und vor allem durch beeindruckende Rauch- und Wettereffekte gefällt. Abseits der relativ kurzen Kampagnen laden knackig schwere Extramissionen und ein freier Flug-Modus zum Weiterspielen ein. Wir freuen uns schon auf den zweiten Teil, denn mit diesem Spiel wurde bereits einiges vorgelegt.

WERTUNG 8 VON 10

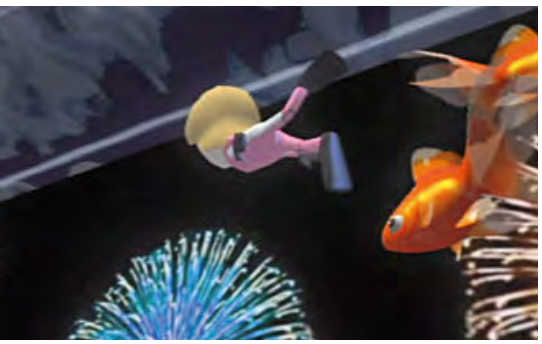
Text I Lukas Schmid

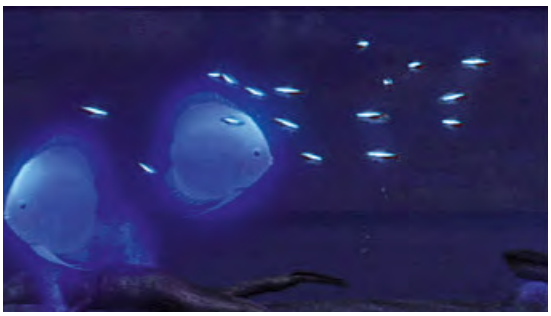
ZENQUARIA: VIRTUELLES AQUARIUM

Art: WiiWare I **Genre:** Simulation I **Entwickler:** Nintendo I **Termin:** 09. Juli 2010 I **Preis:** 600 Nintendo Points

Mit den Fischen schwimmen war noch nie langweiliger.

Erinnert ihr euch noch an das riesige Aquarium aus **Endless Ocean**? **Zenquaria** bietet in etwa genau dieselbe Spielerfahrung – und sonst nichts. Wählt die Fische aus, die euer Aquarium bevölkern sollen, dekoriert es mit einigen netten Accessoires – fertig. Die größte Attraktion stellt die Möglichkeit dar, in Gestalt eines Miis durch das Wasserbecken zu schwimmen. Spaß macht das aber ebenfalls nicht, denn ihr könnt eurer Figur lediglich dabei zusehen, wie sie ihre Runden dreht, und habt keinerlei Einfluss auf ihre Route. Wissbegierige Wasserratten können immerhin ein Arten-Lexikon einsehen und dort Informationen zu den verschiedenen Fischen nachlesen, in Zeiten von Wikipedia und Co. ist das aber mehr ein Gimmick denn wirklich nützlich. Auch die Grafik gewinnt mit leeren Hintergründen und animationsarmen Fischen keinen Blumentopf, der Sound dudelt uninspiriert und belanglos vor sich hin. Gelegenheitsspieler und Fisch-Fanatiker könnten für ein paar Stunden ihre Freude haben, bei allen anderen ist schon nach wenigen Minuten Im-Kreis-Schwimmen die Luft raus.

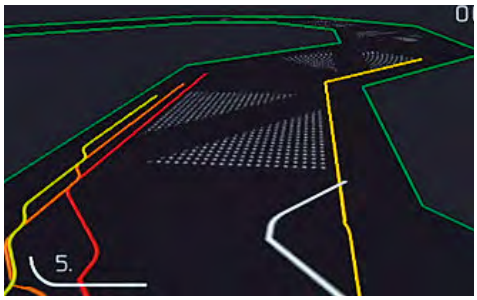


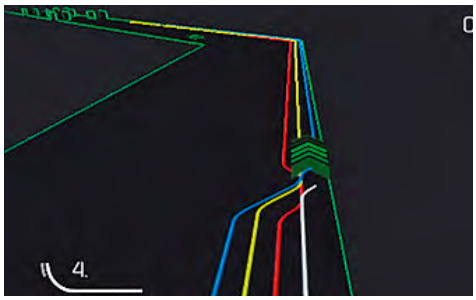


Herumschwimmen und Fische beobachten – viel mehr gibt’s nicht zu tun.

WERTUNG 3 VON 10

Text I Lukas Schmid





ART STYLE: LIGHT TRAX

Art: WiiWare I **Genre:** Rennspiel I **Entwickler:** Nintendo I **Termin:** 25. Juli 2010 I **Preis:** 600 Nintendo Points

Ein Rennspiel, wie ihr es noch niemals zuvor gespielt habt

Die **Art Style**-Reihe mit ihren simplen und zeitweise reichlich abgefahrenen Konzepten hat auf den verschiedenen Nintendo-Konsolen bereits Tradition. **Light Trax** ist weniger ein neues Spiel der Serie denn ein erweitertes Remake des nur in Japan erschienen **dotstream** für den Game Boy Advance. Euer Renngefährt ist eine Linie beziehungsweise ein Punkt, der eine farbige Linie hinter sich herzieht, eure Konkurrenten ebenso. Die Strecken beschränken sich auf einen schwarzen Hintergrund, der ab und an von bunten Elementen durchbrochen wird. Die Rennen selbst funktionieren ähnlich unkonventionell wie der Rest: Einen Gas-Knopf gibt es nicht, Geschwindigkeit erlangt ihr, indem ihr über bestimmte Felder fahrt, Hindernissen geschickt ausweicht und nahe an anderen Fahrern dranbleibt. Eine Lebensanzeige existiert ebenfalls, die sich bei zu vielen Fehlern leert und das vorzeitige Renn-Aus bedeutet. Um **Art Style: Light Trax** wirklich zu verstehen, muss man es gespielt haben. Und das wäre gar kein Fehler, denn neben dem tollen Design macht es vor allem eines richtig: Es macht eine Menge Spaß!

WERTUNG 8 VON 10

Text I Lukas Schmid

BLAST MASTER OVERDRIVE

Art: WiiWare I **Genre:** Jump & Run I **Entwickler:** Sunsoft I **Termin:** 18. Juni 2010 I **Preis:** 1000 Nintendo Points

Dieser Oldschool-Platformer fordert euer ganzes Können!

Bereits 1988 erschien der erste Teil von **Blast Master** für den NES und überzeugte mit einem knallharten Schwierigkeitsgrad und abwechslungsreichem Gameplay. Es folgten Fortsetzungen für verschiedene Konsolen, doch keine erreichte die Klasse des Originals. **Blast Master Overdrive** will das nun ändern, ist dabei aber nur bedingt erfolgreich. Das Spiel unterteilt sich grob in zwei Teile: Im ersten seid ihr per Panzer in klassischen 2D-Abschnitten unterwegs. Außer springen und schießen gibt's hier nicht viel zu tun. Das ist aber gut so, denn die Levels sind abwechslungsreich gestaltet und stellen den spaßigsten Part des Spiels dar. Der zweite Teil sind die sogenannten Dungeon-Abschnitte, in denen ihr das Geschehen aus einer isometrischen Perspektive seht. Ihr levelt eure Waffen hoch, sammelt Gegenstände, die euch neue Bereiche eröffnen, und erledigt am Ende einen Bossgegner. Leider sind die Dungeons relativ unübersichtlich gestaltet, zudem gibt es zu wenige Speicherpunkte. Aber dennoch: Spieler mit guten Nerven können ob des knackigen Schwierigkeitsgrades viel Spaß haben.

WERTUNG 7 VON 10

In den Dungeon-Abschnitten ballert ihr euch in Rambo-Manier durch verzweigte Höhlen.

KURZ ERINNERT

SHADOW OF THE NINJA

Eines vorneweg: **Ninja Gaiden** auf dem NES war und ist trotz annähernd gleichen Gameplays das bessere Ninja-Spiel als **Shadow of the Ninja**. Trotzdem hat dieses dem großen Namenspaten etwas voraus: einen Koop-Modus für zwei Spieler – und der macht richtig viel Spaß. Ihr hüpft und schnetzelt euch durch relativ lineare 2D-Levels, besiegt ab und an beeindruckend inszenierte Endgegner und ärgert euch nach dem Abspann über die viel zu kurze Spielzeit. Dennoch bekommt ihr für sechs Euro einen gut gelungenen Action-Platformer mit ordentlich Ninja-Atmosphäre. ls

Art: Virtual Console I Genre: Action
Termin: 09. Juli I Preis: 600 Nintendo Points
WERTUNG 8 VON 10

UFOURIA: THE SAGA

„**Metroid** mit Knuddelfiguren", so könnte man **Ufouria** nennen, würde ihm damit aber nicht ganz gerecht. Das Spiel versprüht einen eigenen Charme: Auf der Suche nach seinen Freunden hüpft Protagonist Bob-Louie durch ein buntes Abenteuer. Habt ihr einen dieser Freunde gefunden, so könnt ihr dessen Fähigkeiten benutzen, um zu bisher versperrten Bereichen zu gelangen. **Ufouria** ist eindeutig an Kinder gerichtet, sodass auch der Schwierigkeitsgrad erfahrenen Spielern keine Probleme bereiten sollte. Für einen unterhaltsamen Nachmittag reicht der charmante Retro-Titel aber allemal! ls

Art: Virtual Console I Genre: Action
Termin: 02. Juni I Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 7 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Text I Anne Schmiedl

CRAZY GOLF

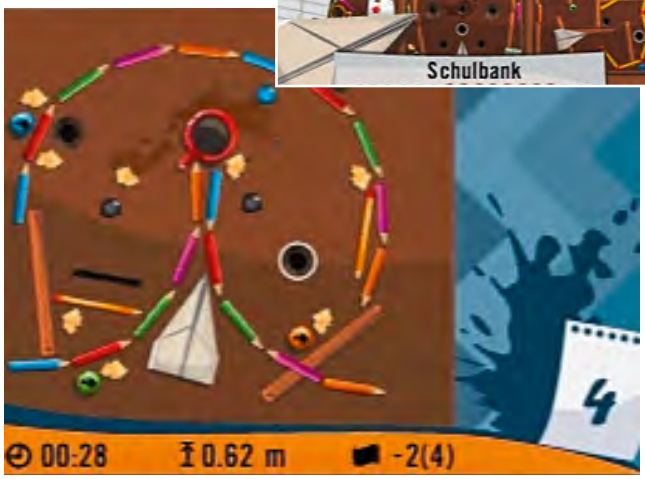
Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** dtp Entertainment I **Termin:** 09. Juli 2010 I **Preis:** 500 Nintendo Points

Nach diesem Spiel lernt ihr das Chaos auf eurem Schreibtisch lieben!

Im Grunde ist **Crazy Golf** eine Art Minigolf-Spiel – allerdings haben die Entwickler ein paar witzige Ideen verarbeitet, die ein etwas anderes Spielgefühl als bei herkömmlichen Minigolf-Titeln aufkommen lassen. So wurden zusätzlich einige Billard-Elemente ins Gameplay eingestreut und auch das Setting ist kein typischer Minigolf-Platz. Stattdessen spielt ihr auf einem Schreibtisch! Ihr manövriert eure Kugel um Stifte, Notizblätter, Lineale und andere Büro-Utensilien, um sie schließlich in einem Loch zu versenken. Insgesamt werden im Spielverlauf nach und nach sieben Strecken mit jeweils sechs verschiedenen Löchern freigeschaltet. Zwar ist das Gameplay erfrischend anders und wird euch sicher gefangen nehmen, aber ein paar zusätzliche Strecken wären schon nett gewesen.

WERTUNG 7 VON 10

Witzig: Auf einem Schreibtisch manövriert ihr eure Kugel um die verschiedensten Hindernisse herum.



Interessante Idee und forderndes Gameplay: Die Mischung aus Minigolf und Billard fordert euch einiges an Geschicklichkeit und Können ab.

Text I Anne Schmiedl

PREHISTORIK MAN

Genre: Jump & Run I **Entwickler:** Interplay I **Termin:** 02. Juli 2010 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Langweilige Geschichte, gepaart mit schlechtem Gameplay – totaler Reinfall.

Nicht gerade aufregend: Euer Steinzeitheld Sam hüpft durch verschiedene Levels und bearbeitet Gegner mit der Keule.

Nutzlos: Die Karte auf dem unteren Bildschirm des Nintendo DS hilft nicht weiter, da bereits eingesammelte Items weiterhin angezeigt werden.

Im Dunkel der Nacht haben sich Dinosaurier in das Dorf des Steinzeitmenschen Sam geschlichen und alle Vorräte der Bewohner gefressen. Damit die Dorfbevölkerung keinen Hunger leiden muss, rückt Held Sam sofort aus, um neue Nahrungsmittel zu besorgen. Ihr meint, die Story klinge nicht sonderlich aufregend? Leider ist auch der Rest des Spieles nicht viel besser. Ein Problem ist die extrem schlechte Treffererkennung: Manchmal ist ein Gegner noch ziemlich weit weg und der Angriff gelingt euch trotzdem, ein anderes Mal trefft ihr Feinde nicht, die genau vor euch stehen. Auch die Karte auf dem unteren Bildschirm ist nicht sonderlich hilfreich, da bereits eingesammelte Items weiterhin angezeigt werden – ihr wisst also nie, wo ihr schon genau wart. Diese und weitere grobe Fehler machen das Spiel zu einer echten Geduldsprobe – wir raten deshalb: Finger weg von diesem DSiWare-Titel!

WERTUNG 4 VON 10

Text | Anne Schmiedl

STEAM WORLD: TOWER DEFENSE

Genre: Strategie | **Entwickler:** Image & Form | **Termin:** 09. Juli 2010 | **Preis:** 500 Nintendo Points

Der Name ist Programm: Ein Tower-Defense-Spiel auf solidem Niveau.

Bei einem typischen Tower-Defense-Titel handelt es sich um ein Spiel, in dem euch ein oder mehrere Wege vorgegeben werden. Entlang dieser Route laufen nun Feinde, die ihr unbedingt aufhalten müsst. Dafür kauft ihr verschiedene Einheiten, positioniert sie an besagter Strecke und beobachtet, wie die Gegner nach und nach ausgeschaltet werden. Sollte ein Feind jedoch durchkommen und das Ziel erreichen, heißt es leider Game Over. In **Steam World** übernehmt ihr die Rolle eines Roboter-Sheriffs und versucht, die bösen Menschen davon abzuhalten, in eure Roboter-Goldminen einzudringen. Das Spiel unterscheidet sich nicht wirklich von anderen Titeln des Tower-Defense-Genres. Solltet ihr also schon Spiele dieser Art besitzen, könnt ihr euch euer Geld getrost sparen. Außerdem ist **Steam World** an einigen Stellen so schwierig, dass schon mal Frust aufkommen kann.

WERTUNG 6 VON 10

Text | Anne Schmiedl

HAIRSTUDIO: STYLING FÜR UNTERWEGS

Lust, Geld zu verschwenden? Dann kauft unbedingt dieses Spiel!

Genre: Simulation | **Entwickler:** 505 Games | **Termin:** 09. Juli 2010 | **Preis:** 500 Nintendo Points

Manchen Spielen merkt man schon am Titel an, dass sie niemals zu den Highlights der Videospiele-Branche zählen werden. **Hairstudio: Styling für unterwegs** ist so ein Spiel. Ihr nehmt via DSi-Kamera euer Bild auf, übertragt es ins Spiel und probiert dann die verschiedensten Frisuren aus. Ihr kämmt, schneidet und färbt die gezeichneten Haare je nach Belieben und habt im Anschluss sogar noch die Möglichkeit, passendes Make-up aufzutragen. Nichts davon sieht auch nur ansatzweise überzeugend aus; außerdem langweilt das Spielprinzip – falls man es überhaupt so nennen darf – schon nach kürzester Zeit. Selbst läppische 500 Nintendo Points sind eindeutig zu viel für dieses lieblos produzierte Spiel. **Hairstudio** gewinnt weder für das Gameplay noch für die Ausführung einen Blumentopf.

WERTUNG 2 VON 10

Text | Anne Schmiedl

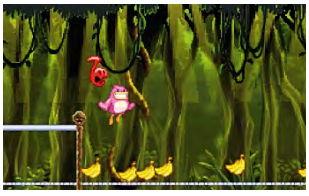
MAESTRO! GREEN GROOVE

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** Neko Entertainment | **Termin:** 02. Juli 2010 | **Preis:** 500 Nintendo Points

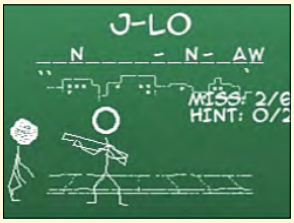
Musikspiel-Freunde, aufgepasst: Dieses Game bietet jede Menge Fun und Unterhaltung für viele Stunden!

In **Maestro! Green Groove** steuert ihr einen Vogel durch verschiedene Levels. Während ihr verschiedene Arten von Früchten einsammelt, führt ihr den Protagonisten dabei über mehrere Saiten, die ihr – passend zum Rhythmus der Hintergrundmusik – anschlagt. Am Ende jedes Areals erhaltet ihr eine Wertung. Ist diese gut genug, geht's auf in den nächsten Bereich. Zwischendurch erwarten euch sogar Boss-Kämpfe, in denen ihr die musikalischen Aktionen des Gegners genau nachahmt, um ihn zu besiegen. Das Spiel ist stellenweise ziemlich anspruchsvoll: Das Anschlagen der Saiten und das gleichzeitige Einsammeln von Früchten kann ganz schön hektisch werden. Fans von Musikspielen sollten bei **Maestro! Green Groove** unbedingt zugreifen!

WERTUNG 8 VON 10



KURZ ERINNERT



EXTREME HANGMAN

Fast jeder sollte sich mit Galgenmännchen schon die eine oder andere langweilige Mathe-Stunde vertrieben haben – Gamelion bringt das amüsante Spiel für zwischendurch nun auch auf euren DS. Das „Extreme" im Titel verrät schon, dass es mit dem Spiel noch etwas mehr auf sich hat, als nur eine Runde Wörter zu erraten. Tatsächlich wird mit jedem falsch getippten Buchstaben nicht nur ein gezeichneter Galgen vervollständigt, sondern eure Strichmännchen müssen sich noch viel härteren Situationen – etwa einer Straße voller Zombies – stellen. **Extreme Hangman** ist wunderbar dazu geeignet, sich die Zeit zu vertreiben – auf Dauer ist es aber nicht allzu fesselnd. as

Termin: 02. Juli | **Preis:** 200 Nintendo Points

WERTUNG 6 VON 10

BALL FIGHTER

Ball Fighter ist ein Puzzle-Spiel in der typischen **Bejeweled**-Manier: Bunte Bälle füllen dabei langsam den Bildschirm und sobald sie das untere Ende erreichen, heißt es Game Over. Um das zu verhindern, platziert ihr möglichst drei Bälle einer Farbe nebeneinander, wodurch sich diese dann auflösen. Einige der Kugeln beinhalten Schatztruhen, die zusätzlich eines von drei verschieden Bonus-Items aktivieren. Das Spiel ist sicher nicht schlecht, doch angesichts der Fülle der ähnlichen – zum Teil auch besseren – Spiele vergeben wir keine höhere Wertung. as

Termin: 02. Juli | **Preis:** 500 Nintendo Points

WERTUNG 6 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge, nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zum neuen **Zelda** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir das Beste aus dem letzten Monat vor, etwa die Erfolgsaussichten des 3DS und warum sich Redakteur Maik Koch sicher ist, dass Nintendo die Herzen der Zocker zurückerobert.

10 DINGE, DIE DEN 3DS ZUM HIT MACHEN

Jüngst stellte Nintendo den 3DS vor. Wir liefern fundierte Gründe, weshalb die Wunderkonsole ein Erfolg wird!

Wird der Nintendo 3DS der neue Geniestreich von Nintendo? Nicht nur die Online-Redaktion von www.n-zone.de glaubt fest daran. Denn für den plastischen 3D-Effekt braucht ihr keine nervige Brille. Auf der rechten Seite der tragbaren Konsole befindet sich zudem ein Schalter, mit dem ihr die Stärke des 3D-Effekts auf die gewünschte Stufe einstellt. Dadurch lässt sich bei Bedarf auch ganz traditionell zocken. N-ZONE hat auf dem Nintendo 3DS bereits Probe gespielt und ist begeistert. Die 3D-Technik funktioniert prächtig und die angekündigten Spiele beweisen, dass auch das Gameplay stimmt. Kurz und knapp: Nintendo bietet wieder eine Innovation für die Videospiele der Zukunft. Hier führt Maik Koch zehn Gründe auf, weshalb der 3DS ein Erfolg wird.

1. Das 3D-Zeitalter: Der **Mario**-Konzern nimmt mit dem Nintendo 3DS am aufkommenden 3D-Boom teil. Doch Nintendo wäre nicht Nintendo, wenn es einfach einen 3D-fähigen Game Boy ankündigt. Nein, brillante 3D-Effekte ganz ohne eine nervige Brille auf der Nase, so lautet die Devise!

2. Mehr Grafikpower: Der Nintendo 3DS bietet deutlich mehr Grafikpower als sein Vorgänger. Ein Großteil der Grafikleistung wird sicherlich für den 3D-Effekt draufgehen, aber auch so überzeugt uns die Grafik. Der **Resident Evil Revelations**-Trailer etwa war richtig beeindruckend.

3. Keine 3D-Brille nötig: Eine 3D-Brille ist nicht nur mit Anschaffungskosten verbunden, sie ist auch noch völlig unbequem. Nintendo serviert uns ein stereoskopisches 3D ohne Brille. Danke! Das rechtfertigt eigentlich einen Innovationspreis.

4. Hohe Kosten für 3D: 3D-Gaming ist teuer, auf dem Nintendo 3DS allerdings nicht. Womöglich wird das Handheld etwas teurer als die bisherigen Modelle, eine 3D-Brille oder einen 3D-fähigen Fernseher braucht ihr für den Nintendo 3DS nicht.

5. Kino auf Abruf: Auch das Ansehen von 3D-Filmen soll auf dem 3DS möglich sein. Nintendo hat bereits einige 3D-Trailer gezeigt und verhandelt derzeit mit den Filmstudios, um den Spielern vermutlich einen eigenen Kanal zum Herunterladen von Filmen anzubieten.

6. Das Slide-Pad: Spielerisch ändert sich durch das neue Slide-Pad des Nintendo 3DS alles. Analoge Bedienung sowie das Neigen des 3DS für besondere Minispieleinlagen sind möglich. Wir lassen uns von innovativen Einsatzmöglichkeiten überraschen.

7. Fotos mit Tiefeneffekt: Erneut entpuppt sich Nintendo als Pionier, denn der 3DS ermöglicht es, Fotos in 3D zu knipsen. So könnt ihr auch nach der Aufnahme die Bilder anwählen und es genießen, wie jeder fotografierte Grashalm und jede Person plastisch dargestellt wird.

8. Retro-Hits in 3D: Egal ob **Ocarina of Time**, **Star Fox 64** oder alte SNES- und NES-Hits, Nintendo möchte die zahlreichen Retro-Knüller auf den 3DS bringen. Natürlich mit verbesserten Grafikeffekten und in 3D! Das ist für viele Nostalgiker bestimmt schon der alleinige Kaufgrund.

9. Neues Spielgefühl: Der 3D-Effekt wird für ein völlig neues Spielgefühl sorgen. **Mario**, **Zelda** und Co. kommen in 3D ganz anders rüber als das bislang der Fall war. Wir haben die Befürchtung, nie wieder etwas anderes spielen zu wollen.

10. Typische Nintendo-Innovation: Der Nintendo 3DS ist eine Innovation. Nintendo sorgt für offene Münder und aufgrund einer ausgeklügelten Marketing-Strategie sicherlich auch für klingelnde Kassen. Und vom Erfolg profitieren letztlich auch wir – in Form weiterer guter Spiele.

KINECT: KEINE KONKURRENZ FÜR DIE Wii?

Deshalb behält die Wii gegenüber dem neuen Xbox-Controller deutlich die Nase vorn!

Zugegeben: Die These, die unsere Online-Redaktion von www.videogameszone.de aufgestellt hat, mag möglicherweise ein bisschen provokant klingen. Aber die Kollegen sind sich sicher: Die Xbox-Bewegungssteuerung Kinect hat gegen die Wii keine Chance! In Europa und Asien liegt die Xbox 360 wie Blei in den Regalen. Dies liegt nicht zuletzt am Image von Microsofts Spielekonsole. Teilweise hat man einfach das Gefühl, japanische Videospieler würden sich weigern, sich eine Spielekonsole zu kaufen, die nicht von einem japanischen Hersteller stammt. Doch Microsoft hat mit Sicherheit viel Erfahrung, wenn es darum geht, das Image eines bestimmten Produkts zu verbessern. Aber wie sieht es in Europa aus? Dort steht Microsoft vor dem Problem, dass die Xbox 360 immer noch als recht fehleranfällig gilt. Die Veröffentlichung einer neuen, schlankeren Xbox 360 zum günstigen Preis ist daher der richtige Schritt. Allerdings: Den weltweiten Erfolg der Wii wird Kinect nur schwer übertreffen können. Dafür ist die Wii zu sehr im Markt etabliert und gilt als die Party-Konsole schlechthin. Hier fassen wir zusammen, warum Nintendo die Nase vorn behält:

• **Immer in Bewegung?** Das Steuerkonzept der Wii ist darauf ausgelegt, dass man sich nicht ständig mit Armen und Beinen bewegen muss, um Spiele wie **Wii Play** oder **Mario Kart** zu zocken, Kinect dagegen verlangt (fast) ständige Bewegungen. Ob das Konzept ankommt? Entspannend ist die Steuerung sicherlich nicht.

• **Das Image ist angekratzt.** Die ersten Xbox-360-Modelle waren noch nicht ganz ausgereift, zahlreiche Hardware-Defekte waren die Folge. Das Phänomen wurde in den internationalen Foren natürlich heiß diskutiert, was dem Image der Konsole schadete.

• **Der Casual-Markt ist gesättigt.** Die Wii und der Nintendo DS haben den Markt für Gelegenheitsspiele geschaffen. Einen Boom durch Kinect für Xbox 360 wird es deshalb nicht geben, denn der Casual-Markt ist eher rückläufig als wachsend.

• **Zu kompliziert?** Zocker von Core-Games à la **Call of Duty** oder **Halo** sowie die Spieler von **Kinect Sports** und Co. sollen sich das gleiche System teilen, mit der gleichen Navigation und dem gleichen Dashboard? Das wirkt wie nichts Halbes und nichts Ganzes. Ob Microsoft den richtigen Mix hinbekommt?

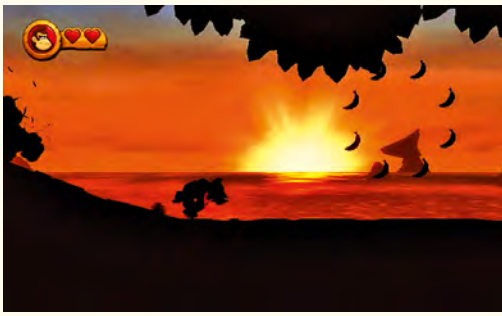
• **Mangelnde Spiele-Innovationen:** Kein Kinect-Spiel bietet eine echte Überraschung. Da Microsoft die Casual- und Core-Gamer trennt, wird es vermutlich auch nur wenige Kinect-Einbindungen in Core-Games geben. Schade!

• **Der Spaß ist teuer.** Branchengerüchten zufolge wird davon ausgegangen, dass Kinect für 150 Euro in den Handel gelangt. Wenn das wahr sein sollte, wäre Nintendo der lachende Sieger, denn die Wii gibt es für weniger als 200 Euro – Konsole inklusive! Es wird sich zeigen, ob die Spieler bereit sind, 300 Euro für das Paket auszugeben.

Der Kommentar

Nintendo hat wieder ein Herz für Gamer – sagt Maik Koch.

Nintendo sorgte jüngst für große Begeisterung und präsentierte nichts als Spiele, Spiele, Spiele. Vom VitalitySensor ist weit und breit keine Spur. Stattdessen: **Zelda: Skyward Sword**, **Donkey Kong Country Returns**, der Nintendo 3DS, **Kid Icarus Uprising** und, und, und. Nintendo nutzt die geballte Erfahrung der Retro Studios, die der Wii ein fettes **Donkey Kong Country**-Revival bescheren. Microsoft und Sony wollen mit ihren Alternativ-Controllern die Zielgruppe der Gelegenheitsspieler erreichen, doch Nintendo setzt voll auf das Gegenteil. Ich finde: Im Grunde bieten die beiden Steuerungsvarianten der Konkurrenz keine neuen Spielerfahrungen. Wir vermissten sowohl bei PlayStation Move als auch bei Kinect den Wow-Effekt in puncto Gameplay. Wo bleiben neue und innovative Spielideen, die sich deutlich vom Pionier, der Wii, unterscheiden? Bisher haben wir noch nichts Derartiges gesehen. Deshalb sind wir uns sicher: Mit dem Nintendo 3DS gibt es spätestens im kommenden Jahr eine neue Innovation für die Hosentasche. Keine lästige 3D-Brille, kein teurer 3D-HD-Fernseher. Nintendo ist auch in Sachen Wii-Spiele zurück im Rennen um die Gunst der Core-Gamer. Wir verraten euch zehn Gründe, weshalb die Wii und der Nintendo 3DS in Sachen Konsolen-Kampf um die Herrschaft im Segment der Core-Gamer der lachende Dritte sein könnte. Die Zukunft wird's zeigen!



Könnte dafür sorgen, dass Nintendo bei Zockern wieder höher im Kurs steht als bislang: **Donkey Kong Country Returns**.

KING NEPTUNE'S ADVENTURE

Sogar Käpt'n Iglo ist cooler als der Hauptdarsteller dieses miesen Fisch-Abenteuers!

PIXEL PANNE

Mal angenommen, es gäbe einen Ehrenpreis für den coolsten Hauptdarsteller eines NES-Spiels: Der Typ aus **King Neptune's Adventure** würde ihn mit Sicherheit nicht bekommen. Das liegt schon allein daran, dass er nicht mal Akteur eines offiziellen NES-Spiel ist! Vielmehr hat der Hersteller namens Color Dreams auf eigene Faust ein paar tausend Module produzieren lassen und sie heimlich in die Läden gestellt. Dass die Huschhusch-Entwicklung keine Zeit für eine saubere Programmierung erlaubte, merkt man dem Titel auch deutlich an: Die Musik klingt, als hätte die dreijährige Tochter des Komponisten einfach wahllos auf dem Klavier herumgeklimpert. Und das Spieldesign ist so erfrischend wie ein brühwarmes Weizenbier in der glühend heißen Mittagssonne Mallorcas. Doch worum geht's eigentlich? Ihr schwimmt mit Käpt'n Iglo … äh, König Neptun im Meer herum, sammelt währenddessen Dollar-Scheine (?!?) und besiegt Gegner, indem ihr Blitze durch die Gegend schleudert. Am Ende müsst ihr – gähn! – acht Fragmente einsammeln, um den Frieden in den Ozean zurückzubringen. Doch das wirre Gameplay, langweilige Bosse und eine konfuse Level-Anordnung ersticken jeglichen Spielspaß bereits im Keim. Da machen wir uns lieber eine deftige Konserve feinstes Pangasius-Filet mit Süß-Sauer-Soße auf! ■

Christoph meint:
*„In der NES-Ära gab es mehrere Spieleentwickler, die sich weigerten, ihre Module von Nintendo fertigen zu lassen. Stattdessen kümmerten sie sich selbst drum – was allerdings in den allermeisten Fällen in absoluten Schrottspielen resultierte. **King Neptune's Adventure** ist so ein Negativbeispiel: Häufig sieht man während des Spielens nicht mal, wo sich die Spielfigur befindet, weil sich der Hintergrund nicht gut genug vom Rest abhebt. Während die meisten Entwickler dieses Titels nur noch an einigen miesen Mega-Drive- und NES-Spielen mitwirkten, hat eine der Grafikerinnen übrigens den Sprung auf die große Bühne geschafft: Nina Stanley, einst an der Entstehung des Neptun-Nepps beteiligt, wirkte zuletzt an **Tony Hawk's Sk8land** für den Nintendo DS mit!"*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt # 342: Ausschließlich in der **Super Mario Land**-Reihe wurde der 1-Up-Pilz durch ein Herz ersetzt.

Fakt # 343: Die Isla Delfino aus **Super Mario Sunshine** ist dem Namen des GameCubes während seiner Entwicklung, „Project Dolphin", entlehnt.

Fakt # 344: Kocht man in der **Paper Mario**-Serie einen Trockenpilz und einen Lebenspilz zusammen, erhält man ein Pilz-Steak.

Fakt # 345: **Super Mario Kart** war nicht das erste Rennspiel mit Mario. Fürs Famicom Disk Drive erschien **3D Hot Rally**. In den Titelrollen: Mario und Luigi!

Fakt # 346: In den ursprünglichen **Donkey Kong Country**-Teilen fürs Super Nintendo waren Kremlings die am häufigsten auftauchende Gegnerspezies. Im Wii-Abenteuer **Donkey Kong Country Returns** fehlen sie komplett.

Fakt # 347: Die Buchstaben „THQ" im Namen des Spieleherstellers sind eine Abkürzung für „Toy Headquarters". Unter diesem Namen veröffentlichte das Unternehmen bis in die Neunziger Videospiele.

Fakt # 348: Ubisoft schrieb sich früher Ubi Soft.

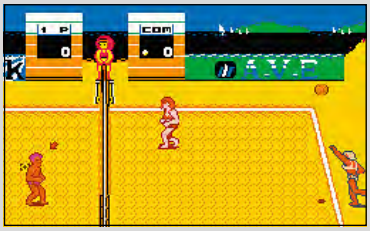
Fakt # 349: Elton, der Show-Praktikant von **TV total**, wirkte jüngst in einem Werbespot für **Wii Sports Resort** mit. Vor ein paar Jahren lieh er einem Charakter in **Halo 3** seine Stimme – wohlgemerkt ein Xbox-360-Spiel!

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Sommer, Sonne, vorprogrammierter Spielspaß? Wir präsentieren euch gute und schlechte Sommerspiele.

↑ CALIFORNIA GAMES

California Games bietet abwechslungsreiche Minispiele, an denen insgesamt bis zu acht Spieler – die sich dabei allerdings einen Controller teilen – teilnehmen können. Ihr tretet dabei in Disziplinen wie Surfen, Skateboarden, BMX-Fahren und Rollschuhlaufen an. Die einzelnen Spiele machen mit wenigen Ausnahmen wirklich Laune und bringen gerade im Wettstreit mit Freunden jede Menge Sommerspaß auf die heimische Konsole.



↓ VENICE BEACH VOLLEYBALL

In diesem Spiel frönt ihr einer typischen Sommer-Sportart, dem Beachvolleyball. Ihr tretet in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden entweder alleine oder zu zweit gegen den Computer oder auch gegen euren Mitspieler an. Zur Wahl stehen vier verschiedene Mannschaften, die jeweils ganz eigene Stärken und Schwächen haben. Selber am Strand spielen ist allerdings um einiges spannender, als dieses öde, monotone Spiel zu zocken.

↓ TOWN AND COUNTRY SURF DESIGNS: WOOD & WATER RAGE

Der Titel dieses Spiels verrät es schon: In **Town and Country Surf Designs** wird sowohl geskatet als auch gesurft. Beim Surfen reitet der Spieler auf einer Welle zum Strand und sammelt dabei möglichst viele Punkte, indem er sensationelle Tricks ausführt. Das Skateboarden funktioniert im Prinzip genauso, nur findet es statt im Meer auf dem Asphalt statt. Ein wenig mehr Abwechslung hätte hier gut getan.

↑ SKATE OR DIE

Eine gute Grafik, super Musik und fünf verschiedene Aufgaben machen **Skate or Die** zu einem Sommer-Highlight! Der Spieler beginnt in einem Skateboard-Laden, in dem er zwischen Übungsmodus und Wettkämpfen wählt. Dann skatet ihr zur Disziplin eurer Wahl und beginnt die jeweilige Herausforderung. Dabei stellt ihr zum Beispiel in der Halfpipe oder in einem Abfahrtsrennen euer Können unter Beweis. Ein adrenalinförderndes NES-Vergnügen!

↓ OLYMPIC SUMMER GAMES

Olympic Summer Games ist das Super-NES-Spiel zu den Olympischen Spielen 1996 in Atlanta. Es enthält zehn Disziplinen, darunter Weit- und Hochsprung sowie Diskuswerfen oder den 100-Meter-Sprint. Bei allem treten 32 Länder gegeneinander an. Doch das Spielprinzip ist nicht allzu aufregend: Beim Sprint zählt zum Beispiel einfach nur möglichst schnelles, wiederholtes Tastendrücken. Öde!

Mampf-Alarm: Nur wenn eure Schlange dick genug ist, öffnet sich die Tür zum nächsten Level.

SNAKE RATTLE 'N' ROLL

NES Zwei Schlangen fressen sich durch – aber so was von!

Schon die Musik aus dem Intro dieses Geschicklichkeitsspiels geht voll ins Ohr und bleibt drin! **Snake Rattle 'n' Roll** ist nicht nur eines der ersten Spiele des späteren Hit-Produzenten Rare, sondern auch eines der kreativsten. Ihr steuert die beiden Schlangen Rattle und Roll durch isometrische Gebiete und lasst sie alles fressen, was ihnen vor die Zunge kommt – darunter so kuriose Gegner wie zugeklappte Klobrillen! Doch die Fressorgie hat einen guten Grund: Die Tür in den jeweils nächsten Level öffnet sich nur, wenn eure Reptilien genügend Pfunde – gemessen in der Anzahl geschnappter „Nibbley Pibbleys", das sind herumhüpfende Kügelchen – auf die Waage bringt. Doch was sich simpel anhört, entpuppt sich spätestens nach zwei Stunden Spielzeit als schwieriges Unterfangen. Gemeinsam mit einem zweiten Mitspieler gestaltet sich das Abenteuer zwar einen Tick einfacher, trotzdem bleibt das Spiel enorm anspruchsvoll. Leider verkaufte es sich trotz hervorragender Bewertungen in der internationalen Fachpresse schlecht, sodass der NES-Nachfolger **Snakes in Space** zwar konzipiert, aber nie veröffentlicht wurde. ■

Christoph meint: *„**Snake Rattle 'n' Roll** wurde im selben Jahr wie die dritte Version des NES-**Glücksrads** veröffentlicht – beide Spiele stammen von Rare. Und dreimal dürft ihr raten, was sich besser verkauft hat? Richtig, das **Glücksrad**! Es ist zum Jammern: Die besten Spiele scheitern kommerziell und lauwarme TV-Show-Umsetzungen steigen in die Top Ten der Verkaufs-Charts ein. Immerhin gibt es noch eine Game-Boy-Version von Rares Schlangen-Knaller. Die nennt sich **Sneaky Snakes**, ist ein Jump&Run und äußerst selten!"*

DER GAME BOY – EIN LEBENSGEFÜHL!

Text | Christoph Kraus Erst hat ihn die ganze Welt belächelt – dann machte er sie alle platt!

WIR LIEBEN IHN IMMER NOCH!

Nüchtern betrachtet, ist der Ur-Game-Boy (die Color-Variante dazugerechnet) die zweitmeistverkaufte Spielkonsole aller Zeiten – er muss sich lediglich hinter seinem direkten Nachfolger, dem Nintendo DS, einreihen. Analysten könnten anmerken, dass das Spielgerät mit 4,19 MHz getaktet ist und sein Bildschirm vier verschiedene Graufarben darstellen kann, und wer auf Anhieb weiß, wie groß der RAM-Speicher des Game Boy ist – nämlich 8 kByte –, bekommt einen Fleißstempel. Aber all diese technischen Daten sind völlig unerheblich, denn sie rücken den Game Boy in ein falsches Licht. Ja, genau genommen ist die Hardware abgrundtief mies, ein modernes Autoradio beherrscht heutzutage mehr Raffinessen. Aber man muss den Game Boy einfach lieben! Für sein üppiges Spieleangebot (es existiert mittlerweile eine vierstellige Anzahl an Games), für sein Gehäuse, das kultiger kaum sein könnte, und für seine Eignung als ständiger Begleiter für unterwegs.

TOPS & FLOPS

Zwei Dinge, die uns am Game Boy gehörig auf die Nerven gingen – und zwei Dinge, die wir an der Konsole immer noch lieben!

⇩ **NINTENDO LÄSST DIE HÜLLEN FALLEN**

Mit der Einführung des Game Boy Color legte Nintendo neuen Spielen keine Plastikhüllen mehr bei. Alle Module mussten dann entweder in einem Schuhkarton verstaut werden oder man besorgte sich auf eigene Kosten neue Hüllen. Man muss aber ergänzen, dass sich Nintendo allen Kunden, die sich bei der Hotline beschwerten, gegenüber kulant erwies und fünf Hüllen kostenlos zuschickte.

⇧ **TETRIS!**

Müssen wir viele Worte über den Puzzle-Klassiker schlechthin verlieren, der das Genre Knobelspiele im Alleingang begründete und immer noch zu den besten Vertretern seiner Zunft zählt? Kaum eine **Tetris**-Version, die danach veröffentlicht wurde, war so präzise, so eingängig und so motivierend wie das Original! Schon gewusst, dass Samus und Kid Icarus im Spiel auftauchen?

⇩ **HILFE, DIE BATTERIEN SIND GLEICH LEER!**

Der Game Boy verfügte lediglich über einen An-/Aus-Schalter, nicht jedoch über eine Warnanzeige, die aufleuchtete, sobald die Batterieladung schwächer wurde. Somit wusste man nie, wann dem Game Boy der Saft ausgeht. Und die Batterien ließen sich während des Spielens auch nicht wechseln. Ärgerlich, wenn man beim letzten Endboss feststeckte und sich die Batterielaufzeit dem Ende zuneigte. Schlimmstenfalls verpasste man dem Gegner den letzten Schuss … und dann wurde plötzlich der Bildschirm dunkel!

⇧ **ER HÄLT … UND HÄLT … UND HÄLT …**

Woran erkennt man, dass der Game Boy eine robuste Konsole ist? Daran, dass er sogar einen Sturz von der Terrasse ins Gartenbeet unbeschadet übersteht? Daran, dass ihm ein Abstecher in die gefüllte Badewanne nichts ausmacht? Diese Erfahrungswerte lassen wir einfach so im Raum stehen. Der Game Boy ist einfach gut verarbeitet!

BATTERIEFRESSER IM VERGLEICH

Wer einmal mit seinem Game Boy eine Klassenfahrt ins Schullandheim unternommen hat und verdutzt feststellte, dass eine Batterieladung nicht nur von Würzburg nach Oberammergau reichte, sondern auch die Strecke zurück, weiß, wovon wir sprechen: Der Game Boy hält und hält und hält! Wir haben recherchiert, wie der Spieljunge von Nintendo im Vergleich mit seinen Konkurrenten abschneidet:

ATARI LYNX: 6 AA-Batterien, die etwa zwei Stunden halten

GAME GEAR: 6 AA-Batterien, die etwa eine Stunde halten

DAS FAZIT

Auch wenn Game Gear und Lynx Farbbildschirme boten und dem Game Boy in fast allen Belangen überlegen waren, ist nur das Original von Nintendo ein treuer Begleiter: Lange Bus- und Bahnstrecken lassen sich mühelos überstehen, ohne dass man befürchten muss, dass der Saft ausgeht. Aber alle 15 Stunden sollte man die Batterien dann doch austauschen. Andernfalls riskierte man, dass mitten im letzten Level Schluss war.

GAME BOY: 4 AA-Batterien, die etwa 20 Stunden halten.

DAS VERRÜCKTESTE ZUBEHÖR

Für kaum eine Spielkonsole hat sich im Lauf der Jahre so viel Zubehör angesammelt – aber das meiste davon war durchaus sinnvoll! Wir stellen Gewinner und Verlierer vor.

DIE GAME BOY CAMERA

Die Digitalkamera für den Game Boy wurde mit einer gigantischen Werbekampagne in den europäischen Markt eingeführt. Doch offensichtlich war die Welt nicht so ganz bereit für winzige Schnappschüsse in mieser Auflösung – gerade mal 30 Bilder konnten gespeichert werden! Die kurzweiligen Minispiele rissen es dann letztlich auch nicht mehr heraus. Das Zubehör floppte!

UNVERZICHTBARKEITS-FAKTOR:

WERTUNG 4 VON 10

DER GAME BOY PRINTER

Wer die Game Boy Camera sein Eigen nannte, der benötigte auch den passenden Drucker. Dumm nur, dass beide Geräte mit jeweils 100 Mark zu Buche schlugen. Wem das Druckerpapier ausging, der musste sogar 20 Mark für lächerliche drei Rollen (!) berappen. Da half es wenig, dass auch Game-Boy-Color-Spiele wie **Super Mario Bros.** und **Donkey Kong Country** den Drucker unterstützten.

UNVERZICHTBARKEITS-FAKTOR:

WERTUNG 4 VON 10

DER LIGHT MAX

Mit einer Diagonale von gerade einmal 2,6 Zoll ist der Bildschirm des klassischen Game Boys nicht allzu üppig ausgefallen. Der Light Max (und genauso der Light Max 2 für Game Boy Color) schaffte Abhilfe, war aber im Grunde genommen nichts anderes als eine sperrige Lupe, die auf das Plastikgehäuse geklemmt wurde. Hört sich kompliziert und äußerst wackelig an? Bingo!

UNVERZICHTBARKEITS-FAKTOR:

WERTUNG 1 VON 10

DAS LINK KABEL

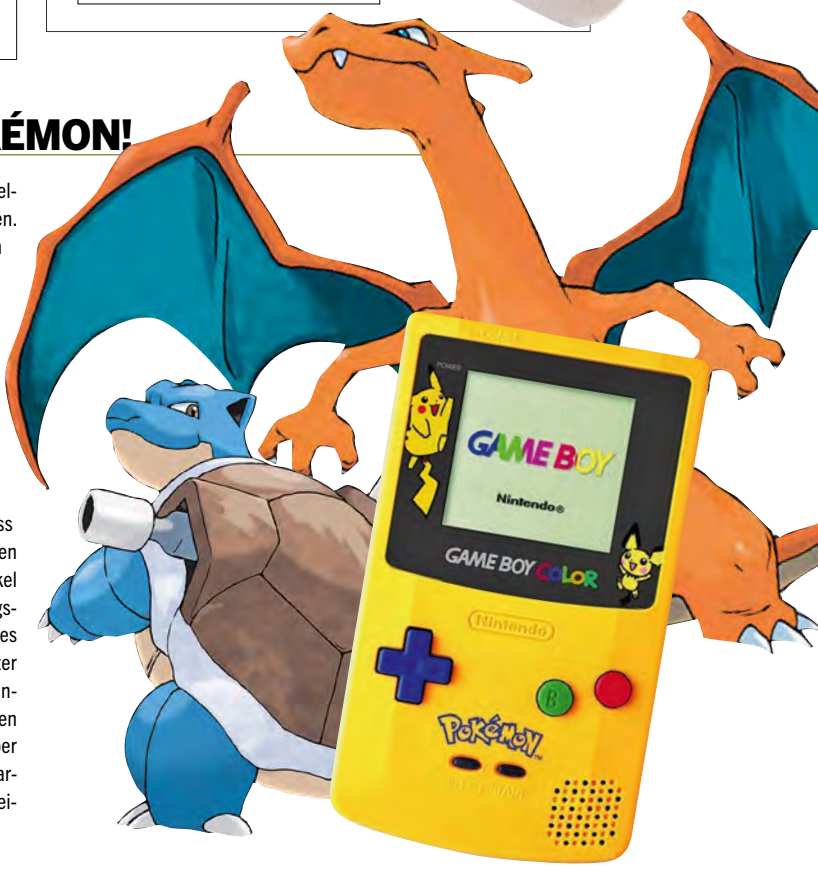
Raichu gegen Glumanda, Kleinstein gegen Mauzi? Spätestens mit der Veröffentlichung der roten und blauen **Pokémon**-Edition im Mai 1999 gehörte das Linkkabel zur Pflichtausstattung eines Game-Boy-Besitzers. Ohne Strippe trauten sich ernsthafte **Pokémon**-Trainer nicht mal mehr aus dem Haus. Abseits des Einsatzgebietes **Pokémon** hielt sich der Nutzen aber in Grenzen.

UNVERZICHTBARKEITS-FAKTOR:

WERTUNG 9 VON 10

... UND DANN KAMEN DIE POKÉMON!

Ende der Neunzigerjahre war der Game Boy bei vielen Spielern fast schon in Vergessenheit geraten. Jeden Monat kam zwar noch eine Handvoll Spiele auf den Markt, doch die beschränkten sich auf die üblichen Verdächtigen: Hier mal die Umsetzung eines Disney-Films, dort mal **Hugo** oder **Die Schlümpfe**. Selbst Nintendo schien so langsam der Mut zu verlassen, den Kleinen mit guten Games zu versorgen, denn der Game Boy Color hatte seinen großen Bruder bereits abgelöst. Um einen Vergleich heranzuziehen: Wenn die PlayStation zu dieser Zeit den Coolness-Faktor eines Porsche Boxster hatte, dann rumpelte der Game Boy wie ein verbeulter Mercedes in Braun-metallic durch die Landschaft. Doch der 10. Mai 1999 änderte alles: Die Veröffentlichung der roten und blauen **Pokémon**-Edition machte aus dem scheinbar altmodischen Game Boy plötzlich wieder eine trendige Spielkonsole zum Überallhin-Mitnehmen. Denn die Pokémon waren plötzlich allerorts: in der Fernsehreklame, im Schaufenster des örtlichen Spielwarenhändlers, als Sammelfiguren im Kindermenü von Burger King, ja sogar als ausführliches Reportage-Thema bei Günther Jauchs Fernseh-Wochenmagazin **stern TV**! Das Sammeln und Tauschen der 151 Monster ließ vergessen, dass der Game Boy streng genommen schon zehn Jahre auf dem Buckel hatte und entsprechend leistungsschwach war. Doch aufgrund des großen Erfolgs der Taschenmonster erlebte die fast schon in Vergessenheit geratene Konsole ihren zweiten Frühling! Die Ablösung ließ dann aber doch nicht allzu lange auf sich warten: Der Game Boy Color beerbte seinen grauen Vorgänger adäquat.



SOMMER, SONNE, SPIELEFLAUTE?

Text | Christoph Kraus Wir lüften das Geheimnis ums Sommerloch und blicken zurück: Erschienen früher in den Sommermonaten wirklich viel weniger Spiele als sonst?

VERSTECKSPIEL IM SOMMER?

Sommer … 36 Grad … Nix los … Die Bundesliga macht Sommerpause, Angela Merkel und Kollegen befinden sich im Urlaub und auch in der Welt der Promis, Stars und Sternchen passiert wenig, weil sie alle lieber am Strand von Malle rumhängen, anstatt neue Filme zu drehen oder den Laufsteg auf- und abzuschreiten. Nur die Videospielbranche kennt keine Verschnaufpause, denn alljährlich findet die wichtige E3-Messe zum Sommerbeginn statt – oder, wie in diesem Jahr, wenige Wochen davor. Aber was ist am viel zitierten Sommerloch wirklich dran? Und wie war das früher? Der Sommer galt bei vielen Zockern traditionell als die Zeit, in der die wenigsten Spiele auf den Markt kamen. Ein Blick in frühere N-ZONE-Ausgaben bestätigt dies: So bestand der Testteil von Juni bis August 1997 aus gerade einmal fünf Tests. Ein Jahr später wurden etwas mehr, nämlich sechs Titel, die auch tatsächlich in den Sommermonaten auf den Markt kamen, unter die Lupe genommen.

Bezeichnend für die geringe Testdichte: Ausgabe 08/98 bot pikanterweise keinen einzigen PAL-Test! Man mag jetzt zwar argumentieren, dass das Nintendo 64 sowieso unter einer notorischen Spieleknappheit litt, aber wenn im selben Jahr alleine in den Monaten November und Dezember satte 20 Spiele (!) getestet wurden, ist die Sachlage klar: Die Industrie ignorierte den Sommer weitgehend, vermutlich aus Angst, dass Spiele in den heißen Monaten nicht genügend Käufer finden.

Das trifft ein Stück weit auch heute noch zu – so haben wir in manchen Monaten akute Schwierigkeiten, einen geeigneten Titel zu finden, der sich als Zwei-Seiten-Artikel eignet. Doch die Sommerflaute von einst scheint überwunden. **Super Mario Galaxy 2** und **Dragon Quest IX**, die beide im Juni und Juli auf den Markt kamen, sind zwei aktuelle Beispiele unter vielen.

KINDER DES SOMMERS

Gab es vor Super Mario Galaxy 2 auch schon Nintendo-Spiele, die im Sommer veröffentlicht wurden UND zum Besten gehören, was man kriegen kann?

Banjo-Kazooie

Hossa! **Banjo-Kazooie** kam am 17. Juli 1998 in den europäischen Handel – und offenbar wurde in letzter Sekunde noch so einiges über den Haufen geworfen. So war in den Werbeanzeigen für **Banjo-Kazooie** folgender Text zu lesen: „Der Bär ist los. Mit Banjo, dem verrückten Honigbär, und Kazooie, der lustigen Möwe. Sie sind unzertrennlich. Sie sind unschlagbar. Und gemeinsam wollen sie Banjos Freundin Piccolo retten." – Moment mal, wer ist denn bitte schön „Banjos Freundin Piccolo"? Sie taucht im Spiel überhaupt nicht auf! Stattdessen eilt das Traum-Duo los, um Banjos Schwester (!) Tooty (!!) wiederzufinden. Schieben wir diesen groben inhaltlichen Fehler mal auf die Sommerhitze …

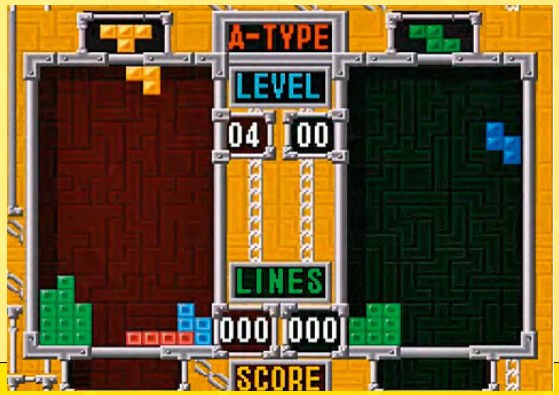
Der Game Boy Advance

In diesem Fall war die Auslieferung im Sommer sogar sinnvoll: Der Game Boy Advance wurde am 22. Juni 2001 in Europa veröffentlicht, also ziemlich genau drei Monate nach dem Konsolenstart in Japan. Im Gegensatz zu Sony, wo die PSP bis zum Herbst 2005 zurückgehalten wurde, entschied sich Nintendo also bewusst für den Termin im Juni. Der Grund für diese Entscheidung ist klar: Sommerzeit ist traditionell Handheld-Zeit. Spiele wie **Super Mario Advance** oder **F-Zero: Maximum Velocity** eigneten sich schließlich optimal fürs Spielen im Wohnmobil, in der Hängematte oder auf dem Zeltplatz. Um den Game Boy Advance gebührend in Deutschland einzuführen, mietete Nintendo übrigens ein ganzes Schiff an, die MS Treibsand, und lud zahlreiche Prominente an Bord.

Wave Race

Nur die wenigsten dürften überhaupt wissen, dass es nicht nur **Wave Race 64** und **Wave Race: Blue Storm** gibt, sondern auch noch eine Game-Boy-Version, die schlicht und ergreifend **Wave Race** heißt. Sie kam 1992 heraus und bietet aus spielerischer Hinsicht nichts, was uns spontan zu Begeisterungsstürmen hinreißen würde. Allerdings wurde Nintendo vom Erfolg des 64-Bit-Wellenritts offenbar so sehr beflügelt, dass man sich spontan dafür entschied, den Game-Boy-Flitzer Ende Juni 1997 doch noch zu veröffentlichen – wohlgemerkt nach über fünf Jahren! In diesem Fall war es für Nintendo nur von Vorteil, das Spiel so früh wie möglich herauszubringen. So profitierte der Mario-Konzern vom kurz davor erschienenen Nintendo-64-Teil und von der höheren Handheld-Nutzung im Sommer.

MANCHE SPIELE PASSEN NUR IM SOMMER …

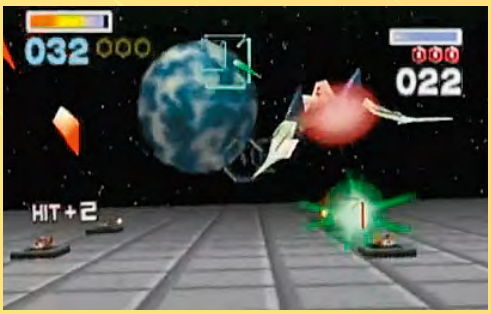


Die Zeit für Experimente: Wenn die Tage länger werden, scheinen sich die Bedürfnisse der Menschen zu verändern. Dann sind plötzlich Dinge angesagt, an die man sich im Winter nie herantrauen würde. Das Lösen von Kreuzworträtseln in der Hängematte gehört etwa dazu – oder das Spielen von völlig anderen Genres, etwa in Form von Geschicklichkeits- oder Knobelspielen. Viele Zocker würden im Sommer nie ein neues **Final Fantasy** beginnen, sich wohl aber einem neuen Puzzlespiel widmen. So erscheinen die größten Super-Nintendo-Rollenspiele **Secret of Mana**, **Secret of Evermore**, **Lufia** und **Illusion of Time** allesamt nicht in den Sommermonaten – was kein bloßer Zufall ist, sondern Kalkül cleverer Nintendo-Vermarkter. **Tetris & Dr. Mario** dagegen erschien am 27. Juli 1995 – und passte prima zum Sommer!

Ein Spiel wie **Tetris & Dr. Mario** (Super Nintendo) wäre im Weihnachtsgeschäft vielleicht untergegangen, doch zum Sommer passt es!

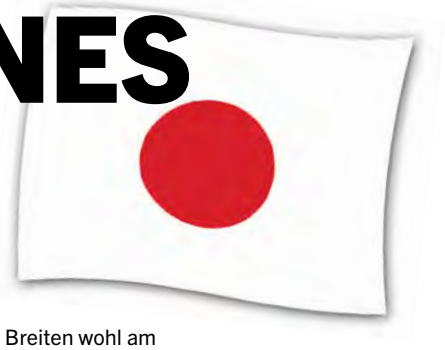
… UND MANCHE WILL MAN NICHT BEI 36 GRAD ZOCKEN!

Freibad ja, spielen nein: Wir brauchen euch nicht zu schildern, wie ein typischer Sommertag aussieht – das wisst ihr selbst. Wenn das Thermometer die 36-Grad-Marke geknackt hat, verbringen die meisten ihre Zeit im Freibad, sonnen sich auf der Terrasse oder grillen Bratwürste oder Steaks. Aber zocken? Nee. Das schönste Hobby der Welt muss auch mal hintanstehen. Das haben die Hersteller schon vor mehr als 20 Jahren erkannt – und brachten wegweisende Spiele à la **Super Mario World** (veröffentlicht am 11. April 1992), **Yoshi's Island** (06. Oktober 1995) oder **Lylat Wars** (20. Oktober 1997) entweder vor Beginn des Sommers oder danach heraus.



Kein Sommerkind: **Lylat Wars** erschien erst nach Ende der Hitzeperiode, also zu einer Zeit, wo Zocker viel Zeit vor dem Bildschirm verbringen.

KURIOSE GAMES FÜR DAS SNES UND NES



Text I Anne Schmiedl

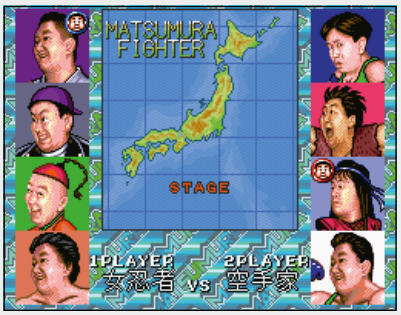
Erneut begeben wir uns für euch in die japanischen Spiele-Gefilde: Diesmal präsentieren wir euch die abgedrehtesten Games auf NES und SNES.

In der letzten Ausgabe der N-ZONE präsentierten wir euch eine Auswahl abgefahrener Spiele aus Fernost für Wii und DS, die bei europäischen Gamern Unverständnis hervorrufen. Diesmal begeben wir uns ein wenig weiter in der Zeit zurück und beweisen euch, dass die Japaner bereits für NES und SNES Spiele programmierten, die man in unseren Breiten wohl am ehesten unter der Überschrift „ungewöhnlich“ zusammenfassen würde. ■

MATSUMURA KUNIHIRODEN – SAIKYOU NO REKISHI WO NURIKAERO! (SNES)

GENRE: Beat ‘em Up
ENTWICKLER: Shouei
HERSTELLER: Shouei
ERSCHEINUNGSJAHR: 1994

Der Untertitel dieses Spiels sollte eigentlich „Das hässlichste Beat ‘em Up der Welt“ lauten. Alleine der Startbildschirm mutet psychedelisch an – der Kopf der Hauptfigur rotiert in hundertfacher Ausführung um die eigene Achse, dazu blinken grelle Farben im Hintergrund. Wer es schafft, sich davon nicht hypnotisieren zu lassen, und den Startknopf drückt, wird mit einer großartigen Story belohnt: Kunihiro Matsumura (seines Zeichens japanischer TV-Entertainer) bekommt von seinem Manager aufgetragen, der stärkste Mensch der Welt zu werden. Ihr steuert den pummeligen B-Promi und bekommt dabei seine Grimassen und abgefahrenen Moves zu sehen, die allesamt die Grenze des guten Geschmacks überschreiten. Wählt ihr den freien Kampfmodus, kommt es noch härter: Alle acht spielbaren Figuren sind Matsumura, nur mit verschiedenen Outfits und Attacken.



TAKESHI NO CHOUSENJOU (NES)

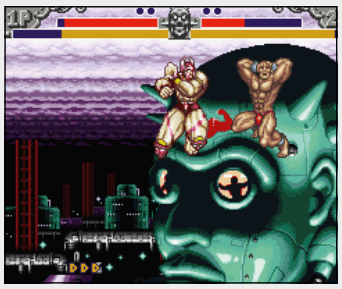
GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Taito
HERSTELLER: Taito
ERSCHEINUNGSJAHR: 1986

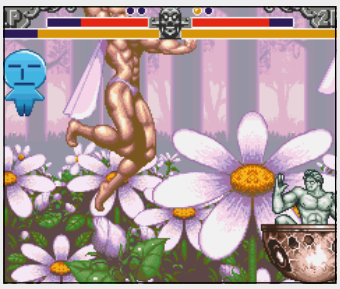
Takeshi’s Castle ist sicherlich den meisten unserer Leser ein Begriff, denn die verrückte japanische Spielshow läuft auch hierzulande schon seit Jahren immer mal wieder im Fernsehen. Der Erfinder des Konzepts – Komiker, Schauspieler und Regisseur Takeshi Kitano – ist auch der Namensgeber mehrerer NES-Games, doch nur an der Entwicklung von **Takeshi no Chousenjou** war er aktiv beteiligt. Das Spiel erreichte den ersten Platz in der japanischen Spielezeitschrift **Famitsu** – allerdings in der Kategorie „miese Videospiele“. Und auch in anderen Medien wurde das Game als einer der schlechtesten Titel bezeichnet, die jemals produziert wurden. Dennoch verkaufte sich das Spiel in Japan wie warme Semmeln und wurde 2007 sogar für den Retro-Game-Award nominiert – das verstehe, wer will!

CHOU ANIKI BAKURETSU RANTOU HEN (SNES)

GENRE: Beat 'em Up
ENTWICKLER: Masaya
HERSTELLER: Nippon Computer Systems
ERSCHEINUNGSJAHR: 1995

Beim ersten **Chou Aniki**-Titel handelte es sich um einen 2D-Shooter für den PC, der 1992 erschien. Das Konzept kam so gut an, dass aus dem Spiel eine komplette Serie wurde. Das Beat 'em Up der Reihe erschien 1995 für den Super Nintendo und verwendet die für Fans schon aus dem Vorgänger bekannten Figuren in einem typischen Kampfspiel wieder. So weit, so normal? Die wirkliche Besonderheit der Reihe ist das abgedrehte Design: Eure Kämpferriege umfasst so einzigartige Charaktere wie einen Frau-Schlachtschiff-Hybriden, auf dessen Deck drei nackte Männer tanzen, oder einen nackten Mann, der in einem schüsselartigen Mond-Gebilde umherfliegt. Auch eine schwebende Pagode, die als Galionsfigur einen Elvis-Kopf trägt, ist mit von der Partie. Damit nicht genug: Auch die Hintergründe der verschiedenen Arenen sind für westliche Zocker äußerst gewöhnungsbedürftig.

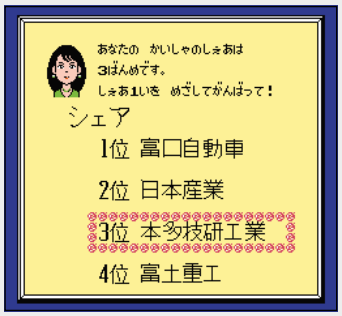




PUREJIDENTO NO SENTAKU (NES)

GENRE: Simulation
ENTWICKLER: Another
HERSTELLER: Hot-B
ERSCHEINUNGSJAHR: 1990

Die Japaner sind fleißig wie die Bienen und verbringen ihre Freizeit gerne mal mit freiwilligen Überstunden in der Arbeit – wer kennt dieses weitverbreitete Vorurteil nicht? Dass dies nicht nur ein aus der Luft gegriffenes Gerücht ist, beweist auf eindrucksvolle Weise das NES-Game **Purejidento no Sentaku**, in dem der Spieler die Rolle eines Firmenchefs übernimmt: In diesem Game dreht sich alles darum, als Hauptverantwortlicher einen Betrieb zu managen. Wer also vom täglichen Brotverdienen auch außerhalb der festen Arbeitszeiten nicht genug bekommen kann, schaltet einfach nach dem Feierabend die Konsole ein und setzt sich in **Purejidento no Sentaku** daheim erneut mit Fragen des An- und Verkaufs auseinander – da ist es natürlich auch kein Wunder, dass das Game größtenteils aus Zahlenreihen und Tabellen besteht. Aber egal wie viel Elan und Ehrgeiz man in seinen virtuellen Betrieb steckt – fürs Zocken bekommt man selbstverständlich kein Gehalt ausgezahlt, doch das scheint die Japaner nicht im Geringsten zu stören. Die Devise lautet in diesem Falle wohl: Es zählt nicht, was man für die Arbeit erhält, sondern dass man sie erledigen darf.



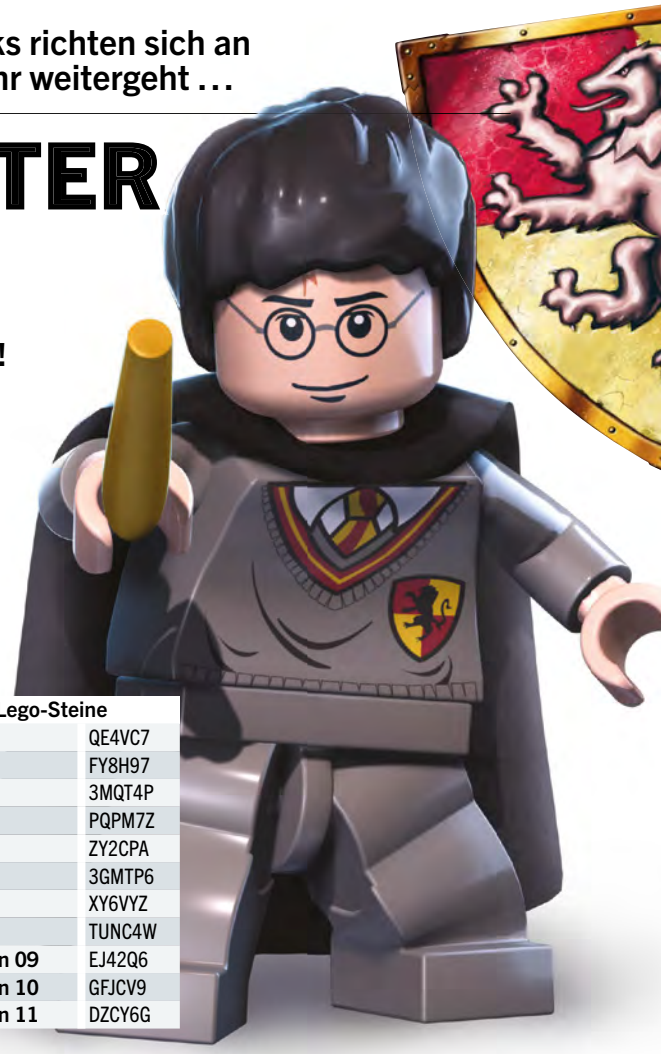
DOUKYUUSEI 2 (SNES)

GENRE: Simulation
ENTWICKLER: Elf
HERSTELLER: Banpresto
ERSCHEINUNGSJAHR: 1997

Um **Doukyuusei 2** kein Unrecht zu tun: Nicht nur dieses Spiel ist seltsam, nein, es steht hier nur als Vertreter einer ganzen Generation von japanischen Spielen, den sogenannten Dating-Simulationen. Deren Spielprinzip ist an sich nicht sonderlich spektakulär: Ihr schlüpft in die Rolle eines männlichen Protagonisten, unterhaltet euch mit verschiedenen Figuren – zum großen Teil weiblichen Geschlechts – und habt dabei wie in einem Adventure verschiedene Antwort-Optionen zur Auswahl. Ziel des Spiels? Durch möglichst geschicktes Vorgehen die Mädels im Game für sich zu begeistern. Wer also kein Interesse an sozialen Beziehungen im richtigen Leben hat, kann hier mit Glück eine virtuelle Freundin abstauben.

Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

LEGO HARRY POTTER DIE JAHRE 1-4



Wii – Mit diesen Cheats macht ihr Voldemort den Garaus!

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir euch Cheats zu **Lego Harry Potter** präsentiert, diesmal gibt's noch einen Nachschlag. Das Abenteuer um den Zauberlehrling hält nämlich noch wesentlich mehr Schummelcodes bereit, welche euch das Erforschen von Hogwarts und Umgebung etwas erleichtern. Um die Cheats zu aktivieren, geht ihr zu Wisacres Zauberei-Zubehör in der Winkelgasse und gebt sie im zweiten Stock bei dem leuchtenden Feld ein. Viel Spaß!

Extra	
Karotten-Zauberstab	AUC8EH
Charakter-Studien	H27KGC
Detektor für versteckte Charaktere	HA79V8
Weihnachten	T7PVVN
Zusätzliche Herzen	J9U6Z9
Schnelleres Graben	Z9BFAD
Schnelleres Zaubern	FA3GQA
Detektor für goldene LEGO-Steine	84QNQN
Detektor für Hogwarts-Abzeichen	TTMC6D
Herzen auffüllen	89ML2W
Punktzahl x2	74YKR7
Punktzahl x6	XK9ANE
Punktzahl x8	HUFV2H
Punktzahl x10	H8X69Y
Singende Alraune	BMEU6X
Magnet für Studenten	67FKWZ

Zaubersprüche	
Accio	VE9VV7
Anteoculatia	QFB6NR
Calvorio	6DNR6L
Colovaria	9GJ442
Engorgio Skullus	CD4JLX
Flipendo	ND2L7W
Herbifors	H8FTHL
Incarcerous	YEB9Q9
Locomotor Mortis	2M2XJ6
Multicorfors	JK6QRM
Redactum Skullus	UW8LRH
Slugulus Eructo	U6EE8X
Stupefy	UWDJ4Y
Trip Jinx	YZNRF6

Goldene Lego-Steine	
Nr. 01	QE4VC7
Nr. 02	FY8H97
Nr. 03	3MQT4P
Nr. 04	PQPM7Z
Nr. 05	ZY2CPA
Nr. 06	3GMTP6
Nr. 07	XY6VYZ
Nr. 08	TUNC4W
Gold Stein 09	EJ42Q6
Gold Stein 10	GFJCV9
Gold Stein 11	DZCY6G

POKÉPARK Wii PIKACHUS GROSSES ABENTEUER

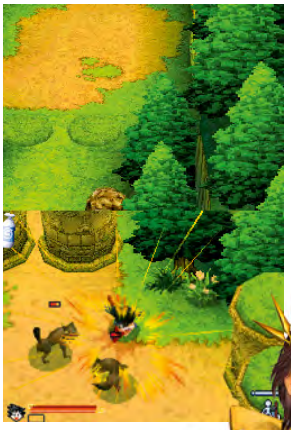
Wii – Mit diesen Cheats ruft Pikachu seine Freunde herbei!

Wenn ihr euch im neuesten Pokémon-Abenteuer einsam fühlt, solltet ihr die folgenden Codes ausprobieren. Begebt euch dazu einfach ins Passwort-Menü und gebt die Zahlenkombinationen ein, um einige Pokémon in die verschiedenen Bereiche des Spiels zu rufen.

Code	Extra
20433557	Darkrai in der Spukzone
57429445	Pikachu mit Luftballon für „Luftspurt Deluxe"
04823523	Pikachu mit Snowboard für „Pistenhatz"
84925064	Pikachu mit Surfbrett für „Wogenflitzen"
45594012	Groudon in der Magma-Zone
82401777	Jirachi in der Stein-Zone
99645049	Celebi im Eingangsbereich (erst nach Beendigung des Abenteuers freischaltbar)

DRAGON BALL ORIGINS 2

DS – Lauscht den Klängen des Dragon-Ball-Universums.



In **Dragon Ball: Origins 2** könnt ihr den Punkt „Sound Test“ im Menü freischalten – dafür ist jedoch einiges an Arbeit vonnöten: Spielt die komplette Story durch und zusätzlich alle Extra-Levels. Anschließend solltet ihr den entsprechenden Menüpunkt unter „Bonus“ im Hauptmenü entdecken können.

SAMURAI WARRIORS 3

Wii – So schaltet ihr die vierten Waffen der Charaktere frei!

Ordentlich auf die Mütze gibt es in Omega Forces neuem Action-Adventure **Samurai Warriors 3**, in dem ihr im feudalen Japan mit unzähligen Charakteren glorreiche Schlachten schlagt. Jeder der Kämpfer verfügt dabei neben seinen Standardwaffen auch über eine freischaltbare vierte Waffe – und natürlich verraten wir euch hier, wie ihr an diese ganz besonderen Schätze herankommt! Entnehmt einfach unserer Tabelle, welche Stationen des Storymodus ihr mit welchem Charakter erfolgreich abschließen müsst, um für ihn die Nummer vier zu erhalten. Viel Erfolg!

Um Kunoichis vierte Waffe zu bekommen, müsst ihr mit ihm die Mission Mitsunaris Rettung im Hard-Modus durchspielen und dabei alle vier taktischen Boni erhalten.

Charakter	Stage im Storymodus
Yukimura	Osaka
Keiji	Hasedo
Nobunaga	Honnoji
Mitsuhide	Yamazaki
Kenshin	Shizugatake
Oichi	Yogo-See
Kunoichi	Mitsunaris Rettung
Magoichi	Hasedo
Shingen	Nagashino
Masamune	Hasedo
Hanzo	Odawara
Hideyoshi	Komaki Nagakute
Tadakatsu	Sekigahara
Ina	Numata Schloss
Ieyasu	Osaka
Mitsunari	Sekigahara
Nagamasa	Odani
Sakon	Sekigahara
Yoshihiro	Sekigahara
Ginchiyo	Ishigaki Ebenen
Kanetsugu	Hasedo
Nene	Odawara
Motochika	Anegawa
Kiyomasa	Ishigaki Ebenen
Kanbei	Osaka
Muneshige	Sekigahara
Kai	Kasai Osaki Rebellion
Ujiyasu	Große Kanto Verteidigung
Hanbei	Chugoku
Motonari	Yamazaki

Freier Modus

Waffe	Ort	Figur
Okuni	Kizugawa	Oda
No	Mt Inaba Castle	Oda
Ranmaru	Honnoji	Oda
Yoshimoto	Mimase Pass	Takeda
Kotaro	Kasai Osaki Rebellion	Toyotomi
Toshiie	Shizugatake	Hashiba
Katsuie	Tedorigawa	Oda
CAW Sword	Sekigahara	Western Army
CAW Spear	Osaka	Tokugawa
CAW Naginta	Hasedo	Date
CAW other weapon	Komaki Nagakute	Hashiba

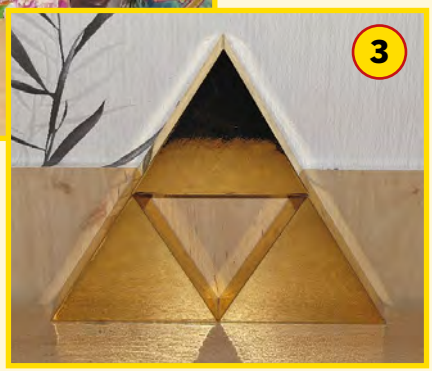
DEMENTIUM II

DS – Der Grusel-Shooter hat neben der Hauptstory noch mehr zu bieten.

Um in **Dementium II** die verschiedenen Survival-Mode-Levels freizuschalten, braucht ihr nicht viel zu tun. Zuerst spielt ihr einfach das Abenteuer durch. Pro bestandene Mission schaltet ihr eine der Survival-Missionen frei, in denen es eure Aufgabe ist, Wellen von angreifenden Untoten zu überstehen und dabei ordentlich Highscore-Punkte zu sammeln.

KENNY HAT EIN HERZ FÜR ZELDA

Nach dem zauberhaften Zelda-Zimmer aus der letzten N-ZONE zeigen wir euch diesmal die Bude von Kenny Berner, die glatt als Zelda-Tempel durchgehen könnte.



1 Kennys Spiele: Man beachte auf diesem Foto vor allem die vordere Reihe. Dort befinden sich das äußerst seltene Nintendo-DS-Geschicklichkeitsspiel **Tingle's Balloon Fight** (es war ausschließlich als Prämie im Club Nintendo zu ergattern) sowie das gnadenlos schlechte Action-Adventure **Zelda: Der Zauberstab von Gamelon**, das 1993 für das gefloppte Philips-CDi-System veröffentlicht wurde.

2 Kennys Mangas: Hierzulande sind bislang ausschließlich die Mangas zu den **Zelda**-Episoden **Ocarina of Time**, **Majora's Mask**, **Oracle of Seasons** und **Oracle of Ages** erhältlich. Doch in Japan gibt es noch viele weitere Taschenbücher mit Links Abenteuern, unter anderem sogar zum Wii-Zapper-Geschicklichkeitsspiel **Link's Crossbow Training**. Dass Kenny auch diese seltenen Mangas besitzt, versteht sich von selbst.

3 Kennys Triforce: Dieses Triforce ist das Prunkstück der Sammlung. Es sieht enorm elegant aus und schmückt Kennys Regal aufs Beste. Worauf freut sich Kenny am meisten? Wir haben ihn gefragt. Er verriet: „Ich freue mich schon sehr auf **Skyward Sword** und die 3DS-Neuauflage von **Ocarina of Time**. Die werde ich mir natürlich beide besorgen, sobald sie rauskommen."

4 Kennys Vater: Jetzt wird's verrückt! Hier zeigen wir euch ein Menü aus **Link's Crossbow Training**. In diesem Spiel hat es Kennys Vater geschafft, alle Platin-Medaillen einzuheimsen. Ein beachtlicher Erfolg, wenn man bedenkt, dass das Spiel in den höheren Abschnitten recht knifflig sein kann! Da merkt man halt, dass **The Legend of Zelda**-Spiele alle Generationen verbinden.

ZEIGT HER EURE URLAUBSFOTOS!

In einer neuen N-ZONE-Aktion rufen wir dazu auf, uns eure schönsten Erinnerungen aus dem Urlaub zu schicken! Gesucht sind verrückte und lustige Schnappschüsse, die irgendetwas mit Nintendo zu tun haben. Den Anfang macht Alex Barns. Er staunte nicht schlecht, als er auf dem Berg Zia auf der Insel Kos vor einem Restaurant ein Schild mit dem Aufdruck „NES CAFÉ" sah. Da hat wohl der Wirt zu lange an die kultige Nintendo-Konsole aus den Achtzigern gedacht! Schickt uns eure Fotos mit dem Betreff „Urlaub 2010" per Mail an redaktion@n-zone.de!

N-ZONE WETTET, DASS …?

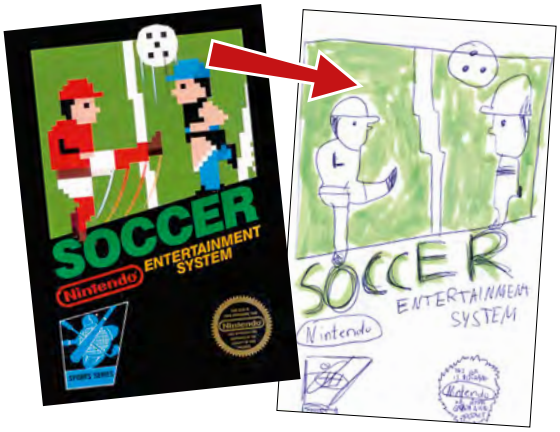
powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Herzlichen Glückwunsch an Jenny Bartels, Patrik Kampmann, Michael Fritzmann, Christoph Tomanek und Andy Hock! Die fünf N-ZONE-Leser erfüllten tatsächlich die Aufgaben aus der letzten Ausgabe. Sie ließen sich vor der Eingangstür eines 3D-Kinos fotografieren, trugen dabei aber keine 3D-Brille, sondern eine abgedunkelte Sonnenbrille. Außerdem hatten sie eine Winterjacke an – wohlgemerkt mitten im Sommer! Noch dazu hielten sie den Hebel zum Entfernen des Nintendo-64-Expansion-Paks in der Hand. Total verrückt! Wie es aussieht, wenn man alle drei Aufgaben erfüllt, seht ihr auf den Bildern.

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil sich Christoph irrte, musste er ein NES-Cover abzeichnen. Er entschied sich für **Soccer**. Wie der vollgekritzelte Büro-Schreibblock aussieht, seht ihr unten. Fazit: „Setzen, 6!“



DIE AKTUELLE WETTE:

Unser wagemutiger Praktikant Lukas wettet, dass es keine drei N-ZONE-Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

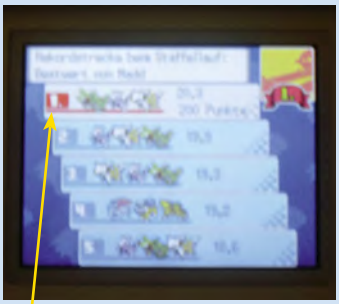
1. **Ihr fotografiert euch in Badehose und Schwimmflossen an einem Sandstrand (Liegewiesen sind nicht erlaubt!).**
2. **Dabei tragt ihr ein T-Shirt, das etwas mit Nintendo zu tun hat.**
3. **In euren Händen befindet sich ein beliebiger Nintendo-Controller (aber keine tragbare Konsole!).**

Falls sich Lukas irrt und drei Leser die oben genannten Ziele schaffen, verpflichtet er sich, **Wii Sports Resort** mit Schwimmflossen zu zocken – wohlgemerkt mitten im Redaktionsbüro, wo ständig Kollegen vorbeilaufen!

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 24. August 2010 als Mail an redaktion@n-zone.de!

MISSION: ALL-KRAWALL



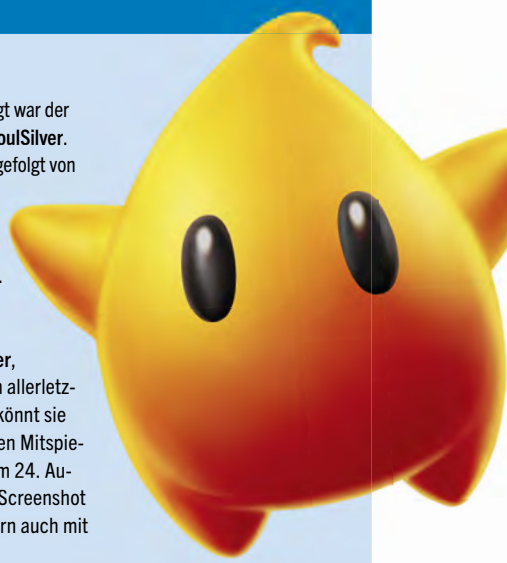
20,3 Runden	Martin Stenzel
19,7 Runden	Nino Schultheiß
19,3 Runden	Alexander Kuthe
18,5 Runden	Tanja Bach
18,1 Runden	Stephan Gerner

DER LETZTE WETTBEWERB:

Letzten Monat riefen wir euch noch zur „Mission: Pokéathlon“ auf. Gefragt war der Rundenrekord in der Disziplin „Staffellauf“ von **Pokémon HeartGold & SoulSilver**. Martin Stenzel setzte sich mit furiosen 20,3 Runden an die Spitze, dicht gefolgt von Nino Schultheiß mit sage und schreibe 19,7 Runden. Gleich vier Leser überboten den Rekord unseres **Pokémon**-Experten Stephan Gerner. Als Dankeschön freut sich der Gewinner jetzt über ein silbernes Evoli, das exklusiv auf der Pokémon Videogame Championship 2010 verteilt wurde.

DER NEUE WETTBEWERB:

Die neue Disziplin lautet nicht mehr **Pokémon HeartGold & SoulSilver**, sondern **Super Mario Galaxy 2**. Wir suchen die niedrigste Spielzeit im allerletzten Level „Großmeister der Galaxien“ in der „Hüpfheld-Galaxie“ (ihr könnt sie rechts unten im Level-Menü ablesen). Ihr dürft auch mit einem zweiten Mitspieler telnehmen. Einsendungen an redaktion@n-zone.de werden bis zum 24. August entgegengenommen. Nicht vergessen: unbedingt einen Beweis-Screenshot beifügen! Zu gewinnen gibt es einen Ehrenplatz im Spielerforum – gern auch mit persönlichem Foto!



LESERZITATE

Der Nintendo 3DS sieht edel aus … ist aber auch ein bisschen fett geraten!
PGCCLAN

Ich finde, fürs Super Nintendo gab's die besten Spiele. **Secret of Mana**, **Terranigma**, **Lufia** und **Super Mario World** spiele ich auch heute noch immer wieder durch und dabei stellen sich nicht die geringsten Anzeichen von Müdigkeit ein.
N-ZOCKER

Für dieses Kinect-Zubehör für Xbox 360 soll ich 150 Euro blechen? Mein lieber Herr Gesangsverein, das Ding wird floppen ohne Ende! Da leg ich halt 30 Euro drauf und bekomme die passende Wii-Konsole mit dazu … und außerdem **Wii Sports** und **Wii Sports Resort**. Na da bin ich aber gespannt, ob Microsoft auf die Schnauze fällt!
JULIANA SCHOBER

150 Euro für Kinect? Puh, aber mal ehrlich: Für 200 Euro kaufe ich doch keine Xbox mit gerade mal 4 Gigabyte Speicherkapazität, wenn es exakt die gleiche Xbox mit 250 Gigabyte für nur 50 Euro mehr gibt. Dämlich!
NINTENDOROCKER

Die DVD (aus der letzten Ausgabe) war echt klasse. Danke, dass ihr euch so viel Mühe für uns Leser macht! Ich hab mir jeden Trailer zweimal angesehen, aber den **Super Mario Galaxy 2**-Spielstand kopiere ich mir (noch) nicht auf meine Wii, da ich mich gerade auf die grünen Power-Sterne konzentriere und es gerade richtig viel Spaß macht! Zum Thema 3DS noch etwas: Jemand sagte mir, dass man nur 3D-Effekte erkennen kann, wenn man die Fähigkeit zum räumlichen Sehen besitzt (was bei mir der Fall ist). Nur mal so, falls ihr es noch nicht wisst …
NIKLAS HOLTMANN

Wir Jungs und Mädels von xDstudios sind große Spiele-Fans und programmieren selbst Games – die Ergebnisse können sich sehen lassen! Wir dachten uns: Wenn ein Klempner, ein Igel und sogar ein rosa Knödel zum Maskottchen ernannt werden, dann hat auch ein Pinguin das Zeug dazu! Wir würden uns freuen, wenn ihr euch die Demo mit unserer Spielfigur Jimbo auf http://xDstudios.de anschauen würdet. Viel Spaß mit unserem Jump & Run!
FELIX BUKATZ

Wer eine 3D-Brille mit Rot-Grün-Filter zur Hand hat, darf gern den Test machen: Wie kommt der hier erzeugte Tiefeneffekt bei den Screenshots zu **Kid Icarus Uprising** und **Metal Gear Solid** rüber? Wir finden: eher beschaulich. Aber vielleicht gibt es ja bald bessere Möglichkeiten, um 3D-Bilder in Heften sauber darzustellen …

WANN KOMMEN 3D-SCREENSHOTS?

Hallo N-ZONE,
ich verstehe nicht, wie ihr den großen Trend verschlafen könnt und der N-ZONE keine 3D-Brille spendiert, mit der man 3DS-Screenshots tatsächlich dreidimensional sieht? Das liegt doch auf der Hand! Vor ein paar Wochen lag sogar einer Fernseh-Programmzeitschrift ein Mini-Bildschirm (!!!) bei, auf dem man Werbung für neue Sendungen sah. Da ist es doch nicht zu viel verlangt, dass euer Verlag fünf Cent in eine simple Brille investiert? Dafür verzichte ich auch mal gern auf ein Poster oder ihr könnt die N-ZONE um vier Seiten kürzen (damit das Geld für die Brille wieder reinkommt).
MATHIAS VON DER GROEBEN

N-ZONE: Mit Knausrigkeit hat das gar nichts zu tun. Wir haben der N-ZONE jüngst zum Beispiel ein Pokédex-Poster im XXL-Format beigelegt (ohne Extrakosten) oder eine DVD mit Videos zu allen E3-Hits (für einen Mehrpreis in Höhe von 49 Cent – bei wesentlich höheren Produktionskosten). Fakt ist einfach: 3D-Effekte lassen sich nicht ohne Weiteres nachbasteln. Und wenn man es versucht, ist das Ergebnis zumeist ernüchternd (siehe Beispiel-Screenshots). Man darf außerdem nicht vergessen, dass Nintendo völlig zu Recht ziemlich sauer wäre, wenn wir euch Leser mit miesen 3D-Screenshots abspeisen, die der Konsole in keiner Weise gerecht werden. Aber wer weiß … Wir behalten die Technik definitiv im Auge, vielleicht finden wir ja bald eine gute Lösung.

KURZ ANGEBUNDEN?

Ein Manko an der N-ZONE ist für mich die geringe Textdichte. In den FAQs erfahre ich meist mehr über das Spiel als im eigentlichen Spieletest. Positiv ist jedoch auch herauszuheben, dass der Wertungsschnitt doch eher niedrig ist – kritische Wertungen begrüße ich sehr! Dann kann man hohe Wertungen doch besser einschätzen.

N-ZONE: Wir können dir aus eigener Erfahrung sagen, dass der Textanteil seit dem Relaunch eher zu- als abgenommen hat, nicht nur bei regulären Tests. Vor allem im Retroteil sieht man dies überdeutlich: Da sind zum Teil 3.500 Zeichen pro Seite eher Regel als Ausnahme – noch vor ein paar Jahren galten 2.000 Zeichen als Maßstab für einen Einseiter. Grund dafür ist, dass wir in vielen Rubriken und Extrakästen eine kleinere Schriftart einsetzen.

Im Retroteil würde ich es sehr begrüßen, wenn es verschiedene Themenschwerpunkte gäbe und nicht so ein Durcheinander. Gerne lese ich über gecancelte Spiele wie **Mother 3**, **Acclaim Sports Soccer**, das längst vergessene **Leo the Jungle Emperor** und weitere Games, aber dann kann man auch gerne ein Special über vier bis sechs Seiten bringen. Dort kann man dann auf einzelne Spiele genauer eingehen.

N-ZONE: Du wünschst dir einen thematischen Schwerpunkt im Retro-Teil? Vielleicht können wir dafür mal Ideen sammeln. Bislang ist die Rubrik eher als bunte Wundertüte konzipiert. So kann nach einem Special über Super Mario auch mal ein flotter Zweiseiter über die größten 8-Bit-Flops kommen … oder eine Reportage über die kultigsten Sprüche aus der Donkey Kong Country-Serie (die langjährigen Leser unter euch erinnern sich möglicherweise noch daran). Aber dein Wunsch wird zunächst notiert. Mal sehen, was die übrigen Leser darüber denken.

Leider habe ich den Eindruck, die N-ZONE-Redaktion liest kaum noch Beiträge im Forum, beziehungsweise geht kaum noch auf

Vorschläge ein. In der Vergangenheit gab es im Forum noch viel mehr Diskussionen – das fand ich einfach schöner.

N64-FAN

N-ZONE: Doch, doch, es wird ständig im Forum mitgelesen. Die Redakteure beginnen ihre tägliche Arbeit meistens damit, die Beiträge in der Community zu checken, ehe es mit dem Verfassen der Artikel weitergeht. Aber es gab in letzter Zeit kaum noch Kommentare, auf die wir in irgendeiner Form hätten antworten können. Wenn sich dies ändert – umso besser!

VERSPÄTETE LEKTÜRE?

Ich dachte bis eben, dass die neue Ausgabe schon viel früher erscheint. Doch der Postbote übergab mir nur ein Haufen Werbung. Dann schaute ich in der aktuellen N-ZONE und siehe da: „am Kiosk ab 21. Juli“! Wieso wird es immer später? Kommt ihr nicht voran oder hängt das mit irgendeinem Event oder so etwas zusammen? Damals kam die N-ZONE immer am Ende oder Anfang des Monats, das fand ich ehrlich gesagt besser geplant.

TORPEDOX

N-ZONE: Der Erstverkaufstag liegt immer am dritten Mittwoch im Monat, das war im Juli der 21. Tag des Monats, da der Juni am Mittwoch, den 30. Juni, endete. Übrigens: Schon 1997, beim Launch der N-ZONE kam das Heft am dritten Mittwoch im Monat. Davon abgesehen ist die N-ZONE höchst erfreulich unterwegs und verkauft Monat für Monat sogar mehr als noch in 2009 zum gleichen Zeitpunkt. Warum es euch Lesern manchmal so lange vorkommt, bis die nächste Ausgabe erscheint, liegt übrigens in der Natur der Sache: Ein Jahr hat 52 Wochen, aber nur 12 Monate. Das heißt also, dass manchmal vier Wochen bis zum EVT der nächsten Ausgabe vergehen, und manchmal – so wie jetzt – eben fünf.

MÜDE PARTY?

Hallo N-ZONE-Leute,
ich hätte nicht erwartet, dass Nintendo bei der E3 ein ganzes Bombenarsenal platzen lässt. Vor allem der Analog-Stick beim 3DS und die Ankündigung eines „richtigen“ **Paper Mario**-Spiels haben zwei Wunschträume von mir erfüllt. Ganz und gar nicht froh bin ich dagegen über **Wii Party**. Die Screenshots erinnern sehr an **Mario Party** und daher befürchte ich, dass das Spiel die **Mario Party**-Reihe ersetzen soll. Wozu das, Nintendo? **Mario Party 8** hat sich doch gut verkauft.

N-ZONE: Aber hallo! Mario Party 8 steht bislang in mehr als 8 Millionen Wohnzimmern und zählt zu den zehn meistgekauften Wii-Spielen überhaupt.

Hätte es nicht gereicht, einfach ein **Mario Party 9** mit Mii-Unterstützung zu machen? Die **Mario Party**-Spiele sind die einzigen Minispielsammlungen, die mir wirklich gefallen. Die reinen Mii-Spiele wie **Wii Sports**, **Wii Play** oder **Wii Music** sind meiner Meinung nach eher für Casual-Gamer, denen Mario zu kitschig ist und die von Bewegungssteuerung fasziniert sind. Casuals sind auch eher zurückhaltend mit der Anschaffung neuer Spiele. **Mario Party** dagegen ist bei vielen Mario-Fans beliebt. Ich bezweifle, dass sich ein Mii-Spiel im Stil von **Mario Party** besser verkaufen würde als ein **Mario Party 9**.

N-ZONE: Du musst bedenken, dass die Mario Party-Serie bislang aus zehn Teilen besteht (Mario Party 1-3 für das Nintendo 64, Mario Party 4-7 für den GameCube, Mario Party 8 für die Wii, hinzu kommen Mario Party Advance und Mario Party DS). Außerdem gibt es weitere Versionen für die Spielhalle sowie das japanische GBA-Kartenlesegerät. Daher bestand für Nintendo offensichtlich kein Anlass, die Serie in naher Zeit fortzuführen. Ein Wii Party dagegen bereichert die Wii-Reihe, die bislang aus Wii Play, Wii Music und Wii Sports (Resort) besteht und zieht – wie du bereits festgestellt hast – neue Käufer an. Und wenn alle Leute, die Wii Party mochten, dann auch irgendwann zu Mario Party 9 oder Mario Party 3DS greifen, hat Nintendo doppelt lachen. Aber ganz ehrlich, sonderlich überzeugt hat uns Wii Party beim Anspielen auch nicht. Die gezeigten Spiele waren im Grunde genommen nicht viel mehr als simple Schütteleinlagen.

Außerdem rege ich mich über meinen DSi-Fehlkauf auf. Die einzige große Neuerung am Gerät ist die Möglichkeit, DSiWare zu kaufen, die ich nicht nutzen kann. Ich hab nämlich LAN, aber kein WLAN. Daher frage ich mich, ob es nicht theoretisch möglich wäre, einen Wii-Kanal zu entwickeln, mit dem eine Wii mit LAN-Adapter als Internetzugang für DS-Systeme fungieren kann. Glaubt ihr, dass so was gehen könnte? Und übrigens: Macht weiter so!

KILIAN SCHULZE

N-ZONE: Leider ist es nicht möglich, sich DSiWare-Spiele ohne WLAN-Verbindung herunterzuladen. Aber du könntest recherchieren, ob es in deiner Nähe einen öffentlichen Hotspot gibt. Beispielsweise bieten einige Restaurants (darunter die Fastfood-Kette McDonald’s) ihren Gästen kostenlosen Zugang zum Internet an. Hier in Nürnberg waren wir sehr erstaunt, als wir in einem Kino plötzlich ein WLAN-Signal auf dem DSi angezeigt bekamen. So konnten wir kostenlos den Browser nutzen. Halte doch einfach mal Ausschau nach offenen Netzen!

Die Grenzen verschwimmen: **Wii Party** ist auf den ersten Blick kaum von der **Mario Party**-Serie zu unterscheiden, aber Marios Feten sind spielerisch viel anspruchsvoller.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

BIG N UNTER ZUGZWANG?

Sony und Microsoft bringen Alternativ-Controller auf den Markt. Für Nintendo ein Problem?

Thomas: Kinect für die Xbox und PlayStation Move sehe ich nicht als Gefahr – sondern vielmehr als den späten Versuch, auf den bereits Richtung Nintendo abgefahrenen Casual-Zug aufzuspringen. Und während Sony und Microsoft diesem noch hinterherblicken, hat Nintendo mit dem 3DS längst die 3D-Fahrkarte gelöst.

Christoph: Ich stelle mir vor, wie Nintendo-Präsident Satoru Iwata aus dem Fenster winkt und langsam am Horizont verschwindet, während Sony und Microsoft noch gar nicht losgefahren sind. Aber genug der Vergleiche: Move und Kinect sind sicherlich ganz tolle Produkte, aber dass sie eine ähnliche Massenhysterie wie einst die Wii auslösen, bezweifle ich sehr. Zumal 3D bei Heimkonsolen frühestens in drei Jahren funktionieren wird, weil sich die nötigen Fernseher nicht rasch genug verbreiten.

Thomas: „Bei 3D zu früh, mit Kinetic und PlayStation Move zu spät", bringt die aktuelle Situation auf den Punkt. Zudem macht Microsoft sich es mit der unverständlichen Preispolitik bei Kinect selbst noch schwer. Welcher Zocker ist bereit, 150 Euro für etwas zu zahlen, das er zuvor bei der Wii oftmals belächelt hat? Ohne baldige Preissenkung und den typischen Xbox-Besitzer ansprechende Software dürfte Microsofts Kinect zum Scheitern verurteilt sein. Core-Gamer und Bewegung? Ich glaub nicht dran. Du etwa?

Christoph: Ich bin fest der Überzeugung, dass die Bewegungssteuerung durchaus mit einem ernsthaften Spiel funktionieren kann – aber nur, wenn beides aufeinander abgestimmt ist. Das neue **Zelda** namens **Skyward Sword** macht seine Sache zum Beispiel richtig gut. Auch **Red Steel 2** und **The Conduit** empfand ich als gute Ego-Shooter, gerade wegen der direkten Steuerung. Doch dazu benötigt man eben auch „richtige" Controller, nicht nur Kamerasensoren, wie sie Kinect bietet. Sony setzt da auf ein wesentlich besseres Konzept, denn da hampelt man nicht nur herum, sondern hat auch zwei Controller, die mit Wii-FB und Nunchuk vergleichbar sind. Was sagst du?

Thomas: Sonys Chancen stehen meiner Einschätzung nach auf lange Sicht etwas besser: Wenn ambitionierte Gamer in den nächsten Jahren schon in die Richtung der nächsten Konsolen-Generation blicken, könnte der PlayStation-Konzern durch clevere Bundles, Kampfpreise und geschicktes Marketing sein Produkt an den Mann – und in diesem Fall auch besonders an die Frau – bringen. Ob dies wie bei der PS2, die dank **SingStar**, **EyeToy** und Co. auf ihre alten Tage noch neue Käuferschichten gewinnen konnte, ein weiteres Mal funktioniert, bleibt abzuwarten.

Christoph: Du musst dabei auch bedenken, dass **EyeToy** und **SingStar** damals völlig frische Spielkonzepte waren und genau deshalb so gut ankamen. Move dagegen ist – wenn man's augenzwinkernd formulieren möchte – nichts anderes als eine verbesserte Wii. Und da wird der Hype kaum so groß ausfallen. Jetzt bleibt die Frage, wie die Kunden entscheiden. Wer wird deiner Meinung nach beim Rennen um die Gunst der Käufer gewinnen?

Thomas: Sony wird mühsam versuchen, sich die von Nintendo übrig gelassenen Krümel des Casual-Kuchens einzuverleiben, während Microsofts Beitrag zu innovativen Steuerungsmethoden wahrscheinlich ein Schattendasein fristen wird. Höchstens Hersteller von Sportklamotten könnten neben Nintendo auf dem Siegertreppchen landen, denn eines ist klar: In Zukunft wird beim Spielen sicher noch mehr geschwitzt!

Christoph: Das unterschreibe ich. Meine Prognose lautet, dass Nintendo im nächsten Jahr den Wii-Nachfolger zeigt – und der vereint dann sämtliche Funktionen, die Move und Kinect schon jetzt bieten … aber angereichert mit neuen Ideen! Es bleibt weiterhin spannend.

WARREN SPECTOR

Auf der Spielemesse E3 in Los Angeles konnten wir Disney Micky Epic nicht nur anspielen, sondern auch mit seinem Schöpfer, der Entwicklerlegende Warren Spector, über das Projekt sprechen.

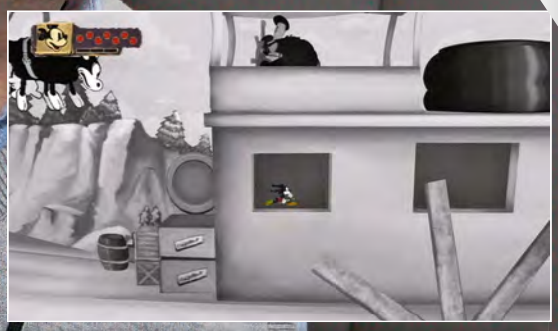
N-ZONE: Das Spiel hat sich seit seiner Ankündigung deutlich verändert. Was ist aus dem eher bösen Micky geworden, den wir zur Enthüllung des Spiels sahen?
Spector: Ich und mein Team hatten niemals die Absicht, Micky als irgendetwas anderes als einen Helden zu präsentieren. Es macht mich wütend, wenn ich so etwas lese oder höre. Es gibt viele Leute, die einfach Sachen sagen, die nicht stimmen. Es ging stets darum, was für eine Art Held Micky ist. Und das ist alles. Und ich habe immer versucht, so vorsichtig und respektvoll wie möglich dem gegenüber zu sein, was ich als das Herz der Figur ansehe, was Micky zu etwas Besonderem macht. Für mich ist und war das immer: Er ist smart, er ist voller Möglichkeiten, er ist ein loyaler Freund, er ist ein Freund für jeden, er gibt niemals auf, er ist enthusiastisch – manchmal etwas zu enthusiastisch – und er kann sehr schelmisch sein. Und das kann ihn zu jeder Menge Ärger führen, aus dem er dann selbst wieder herauskommen muss. Aber bitte sagt nicht „böser Micky". Das stimmt einfach nicht!

N-ZONE: Oh, gut zu wissen. Aber reden wir über das Spiel. Was hat es mit der Spielwelt auf sich?
Spector: Das Wasteland ist eine Welt voller vergessener, zurückgewiesener und in Rente gegangener Disney-Figuren. Deswegen werdet ihr viele Charaktere sehen, die ihr mehr oder weniger erkennen werdet. Aber vielleicht tauchen sie in einer anderen Form in den eigentlichen Filmen, Themenpark-Attraktionen oder Comic-Heften oder wo auch immer auf. Einige von ihnen sind in Rente gegangen und wurden durch neuere, moderne Versionen ersetzt. Einige werden bekannt sein, aber sie sind alle etwas anders, da sie auf zurückgewiesenen Konzepten für Disney-Projekte basieren. Sie haben es also nie ins Kino oder Fernsehen geschafft. Aber ihr werdet auch viele Figuren aus anderen Medien sehen. Fangt besser nicht an, darüber nachzudenken, wie viele Werke Disney kreiert hat! Das Problem war nicht, das Material zu finden. Das Problem war, diese Figuren so auszusortieren, dass wir etwas bekommen, das wir tatsächlich in einem Spiel verwenden können.

N-ZONE: Da fällt uns gleich so eine Figur ein. Im Spiel hat Micky einen Begleiter. Wer ist das?
Spector: Das ist Gus, ein Gremlin. Er ist sogar der Anführer der Gremlins. Gremlins kennt ihr, oder? Diese kleinen Kreaturen, die Maschinen zerstören? Ihr habt sie sicher schon in Zeichentrickserien und Comic-Heften gesehen. Aber niemand erinnert sich daran, dass sie von Roald Dahl – dem Autor von **Charlie und die Schokoladenfabrik** – erfunden wurden. Dahl hat zusammen mit Disney an einem Film gearbeitet, in dem die Gremlins vorkommen sollten. Doch er wurde nie gedreht, obwohl ich Storyboards und Artworks des Films in meinen Händen hielt. Und ich liebe diese Figuren, aber sie erschienen niemals in einem Film, also sind sie die perfekte Art von Figuren, um im Spiel aufzutauchen. Denken Sie nur über all die klassischen Disney-Spielfilme nach: Pinocchio hat Jiminy Crickett und Peter Pan hat Tinkerbell – jede Figur hat eine Art Mentor! Deswegen dachte ich, es wäre total cool, wenn Gremlin Gus, der ja eine vergessene Figur ist, euer Führer durch die Welt wäre. Er ist ein Typ, der versteht und erklärt, wie das Wasteland funktioniert. Und er kann kommentieren, was ihr tut. Er kann also sagen: „Hey, wenn du das weiter machst, könnte die Welt das bemerken und die Resultate könnten dir gefallen – oder auch nicht." Er ist sozusagen euer Gewissen.

Es war nie meine Absicht, Micky Maus als böse darzustellen. Er ist ein Held!

Diese Micky-Figur hielten viele Fans für eine böse Version des Comic-Helden. Zu Unrecht!



Im Spiel werdet ihr immer wieder auf unbekannte oder in Vergessenheit geratene Disney-Charaktere aus allen Jahrzehnten treffen.

Der Gremlin-Anführer Gus ist euer treuer Begleiter und versorgt euch mit Tipps.

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: exklusiver Kleinkram und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans, vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Super Mario Galaxy 2, Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Donkey Kong Jungle Beat**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo oder dem Jederzeit-kündbar-Abo versuchen. Ersteres enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa der allseits beliebte **Zelda**-Manga oder das N-ZONE-Pokémon-Sonderheft. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage bevor sie am Kiosk erhältlich ist! Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Jederzeit-kündbar-Abo auf Seite 73 und für das Mini-Abo auf Seite 97 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien wie gewohnt auf shop.n-zone.de.

Premium-Archiv

N-ZONE Premium verpasst?
So könnt ihr sie nachbestellen!

Coole Poster, Sticker und Pappaufsteller … In den N-ZONE-Premium-Paketen stecken mehr starke Unique Items als in einem durchschnittlichen **Zelda**-Inventar. Falls ihr eines der exklusiven Meisterwerke verpasst habt und diese Lücke füllen wollt: Auf **shop.n-zone.de** könnt ihr euch eines der letzten Exemplare nach Hause bestellen. Allerdings nur, solange der Vorrat reicht.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter **www.n-zone.de** eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spiele-Fans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 17/10
Pokémon, Yu-Gi-Oh! 5D's, Detektiv Conan, Avatar, Doppel-Poster u. v. m. Auch als Premium-Variante erhältlich!

play³ 09/10
Top-Themen: **Star Wars: The Force Unleashed 2, Mafia 2, Gran Turismo 5, Alice: Madness Returns, Rage,** XXL-**GTA**-Poster u. v. m.

Games Aktuell 09/10
Top-Themen: **FIFA 11, Crysis 2, World of Warcraft: Cataclysm, Starcraft 2, Mafia 2, Rage, Toy Story 3, Two Worlds 2** u. v. m.

PC-Games-Sonderheft Cabal Online
Alles zu **Cabal Online**: Tipps & Tricks, Klassen-Guides, Karten, DVD, Poster u. v. m.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus das aktuelle N-ZONE-Pokémon-Sonderheft oder den brandneuen Zelda-Manga für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

Das N-ZONE-Sonderheft **Pokémon**

ODER

Der spannende **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Mini-Abo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es das aktuelle Pokémon-Sonderheft der N-ZONE oder den **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** gratis.

shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Leserservice Computec, 20080 Hamburg, Deutschland; E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805-7005801 / Fax: 01805-8618002
(14 Cent/Min. aus dem Dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem Dt. Mobilfunknetz); Österreich, Schweiz und weitere Länder: E-Mail: computec@dpv.de, Tel: ++49-1805-8610004, Fax: ++49-1805-8618002

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Ausland € 51,50/12 Ausg.; Österreich € 47,-/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **N-ZONE-Sonderheft 01/09 Pokémon**
(Prämien-Nr.: 70132234)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time**
(Prämien-Nr.: 1094437)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

694288

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

Kontoinhaber: _____

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 10/2010
AB 15.09.10 AM KIOSK

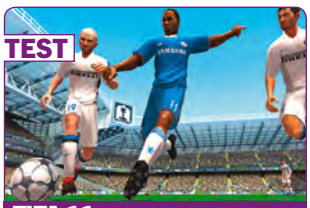
Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

METROID: OTHER M

Wird das neue **Metroid**-Action-Spiel den hohen Erwartungen der Fans gerecht? In der nächsten N-ZONE nehmen wir Samus' aktuellen Wii-Auftritt kritisch unter die Lupe!

PROFESSOR LAYTON ...

... AND THE UNWOUND FUTURE: Wir zocken uns durch die japanische DS-Fassung und verraten euch spannende Details zum neuesten Abenteuer des smarten Professors.



FIFA 11

Unser Test verrät, ob das neue **FIFA** noch besser ist als seine grandiosen Vorgänger.

SUPER SCRIBBLENAUTS

Darum hat der Nachfolger des coolen DS-Puzzlers das Zeug zum Hit!

AUSSERDEM:

Richtig Spielspaß für lau? Genau darum geht es im brandneuen Browser-Spiele-Sonderheft unseres Schwestermagazins PC Games. Darin findet ihr beispielsweise einen praktischen Überblick sowie alles Wissenswerte zu den momentan besten Spielen für euren Browser. Reinschauen lohnt sich!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Vorstand	Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch
Chefredakteurin	Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.)	Thomas Eder verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Christoph Kraus, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Stephan Gerner
Trainees	Christina Kalka, Julian Reimert, Lukas Schmid, Patrick Schmid, Roland Seese, Anne Schmiedl
Lektorat	Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout	David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	David Mola
Verlagsleiter	Hans Ippisch
Vertriebskoordination	Sabine Eckl-Thurl
Marketing	Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion	Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien	Justin Stolzenberg

www.n-zone.de

Chefredakteur Online	Florian Stangl
Redaktion	David Martin, Maik Koch, The-Koah Nguyen
Trainees	Thomas Mühlebach, Matthias Olschewski
Entwicklung	René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 6151 5002-100, Fax: +49 6151 5002-101
E-Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr
* (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: ++49-1805-8610004
Fax: ++49-1805-8618002
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 39,50
Österreich: € 47,-
Ausland: € 51,50

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM

VIDEO games ZONE.DE

Die Nr. 1* der Konsolenspiel-Portale!

- **neue** Technik
- **bessere** Navigation
- **tolles** Design
- **mehr** Community

* lt. AGOF internet facts 2009-IV

Das Portal von: play3 N-ZONE X3

Battle vs. Chess is a registered trademark of ZUXXEZ Entertainment AG. TopWare Interactive is a registered trademark of TopWare Interactive Inc. "PS", "PlayStation", "PS3", "PS3", and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo DS and Wii are trademarks of Nintendo. Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE sowie die Xbox-Logos sind Marken der Microsoft Unternehmensgruppe. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.